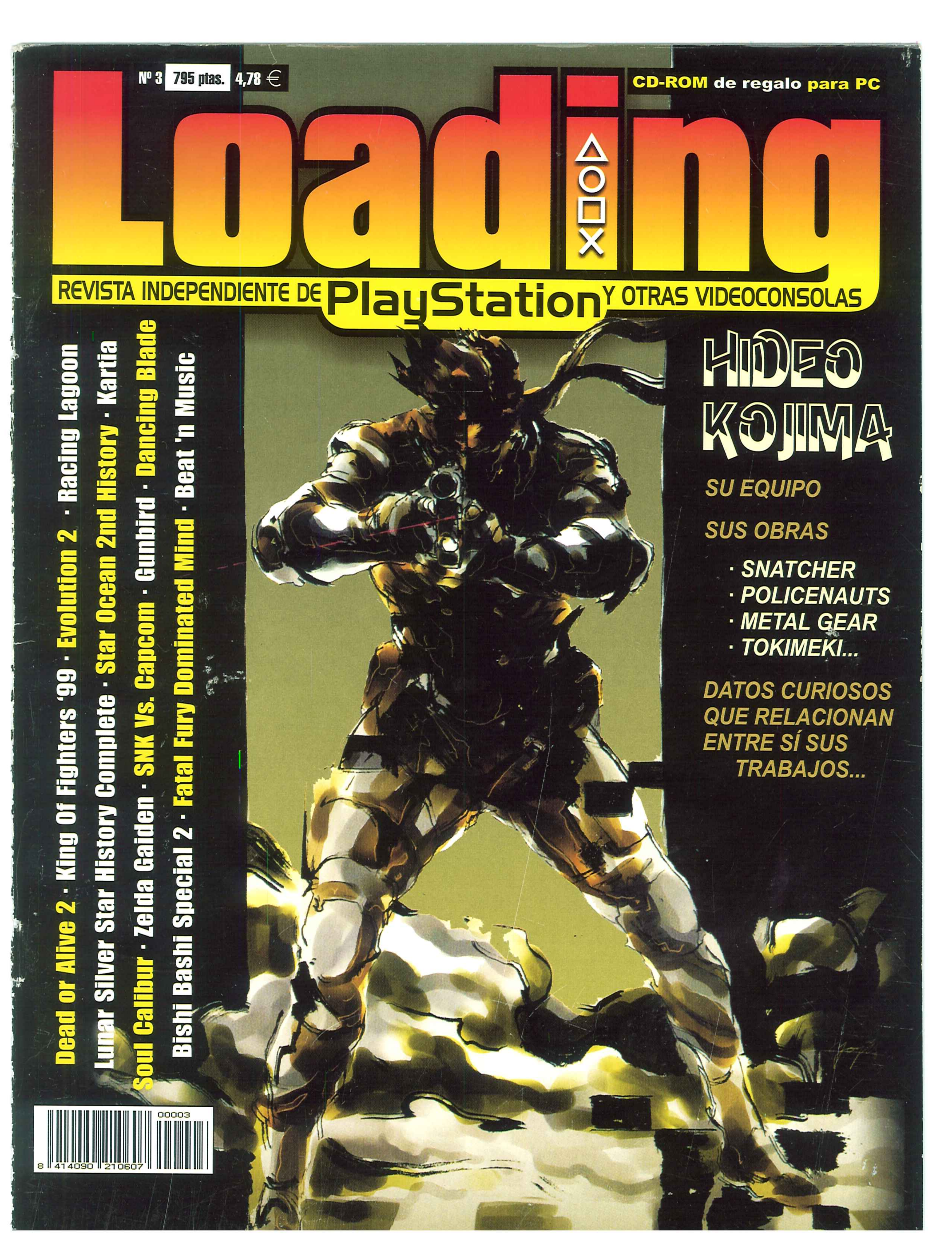


Nº 3 795 ptas. 4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
Dead or Alive 2 · King Of Fighters '99 · Evolution 2 · Racing Lagoon
Lunar Silver Star History Complete · Star Ocean 2nd History · Kartia
Soul Calibur · Zelda Gaiden · SNK Vs. Capcom · Gunbird · Dancing Blade
Bishi Bashi Special 2 · Fatal Fury Dominated Mind · Beat 'n Music
HIDEO KOJIMA
SU EQUIPO
SUS OBRAS
· SNATCHER
· POLICENAUTS
· METAL GEAR
· TOKIMEKI...
DATOS CURIOSOS QUE RELACIONAN ENTRE SÍ SUS TRABAJOS...
00003
8 414090 210607

¿CREES?



EVANGELION

TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER, INCLUIDO EL FINAL INÉDITO EN ESPAÑA

Además de sus habituales comentarios de series, noticias, secciones fijas, póster, carátulas, encarte y, por supuesto, un CD repleto de vídeos, canciones, imágenes y juegos. ¡Ya a la venta en tu kiosko!

LM Software



Loading , octubre de 1999

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Orvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Alvarez "Sbroly", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", Emilio Gallego, Rubén Adolfo Pérez Martín "Ralse", José Moreno "Evil Ryu", Jordi "Zero" y Gloria Rubio "Rinoa"
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA,SERGIO HERRERA

Secretaria de dirección: SONIA GARCÍA
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, JORGE ORTE TUDELA
Corrector de Textos: DAVID NOGUERA

Redacción y administración: Avda. Mare de Déu de Monserrat 2bis. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas y/o contenidos del mismo . Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.
LOADING no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores en los artículos publicados ni está necesariamente de acuerdo con las opiniones expresadas en los mismos.
© 1999 ARES INFORMÁTICA, S.L.
Impreso en España

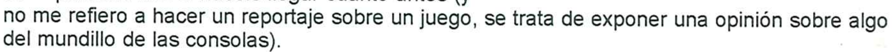


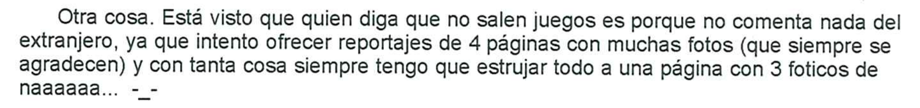
EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Vaya un mesecito que nos dio el número 2. Sí, ya sé que se os hizo demasiado larga la espera, pero toda la culpa fue de un fallo en imprenta que tuvo parada 2 semanas completas la salida de la revista (¡¡malditas vacaciones de personal!!). Y doy gracias a **David** y **Jorge**, que estuvieron en la editorial y sin tener ni puñetera del manejo de ciertas máquinas idea lograron arreglar el fallo. También les doy un par de capones por meterme gambazos (de esos que al pil-pil están más ricos que tó), por esta vez sólo trabajaréis el doble ^_^.

Os quiero dar las gracias por la velocidad con la que compráis la revista cuando sale. La verdad es que no pensaba que tuviese tanto éxito, pero cuando veo que es la primera flipo en colores. *Zenkius*.

Este mes tenemos una revista variadita, y por inclusiones de última hora he tenido que reducir las páginas de noticias a sólo 2 (seleccionando lo mejor, obviamente). Hemos incluido también una nueva sección en la que se expondrán opiniones sobre algún tema. Esas páginas estarán libres a partir del número 5 (lo siento, chicos, las del 4 ya están cogidas), así que si creéis estar preparados para hacer un buen comentario sobre el tema que os parezca nos lo hacéis llegar cuanto antes (y


no me refiero a hacer un reportaje sobre un juego, se trata de exponer una opinión sobre algo del mundillo de las consolas).


Otra cosa. Está visto que quien diga que no salen juegos es porque no comenta nada del extranjero, ya que intento ofrecer reportajes de 4 páginas con muchas fotos (que siempre se agradecen) y con tanta cosa siempre tengo que estrujar todo a una página con 3 foticos de naaaaaa... -_-

Nos ha hecho mucha gracia ver como cierta revista "clásica" del sector incrementaba la cantidad de páginas dedicadas a juegos de tipo **100% Japón**, eso quiere decir que deben estar un tanto acojonados por las cosas que le pisamos o por el público que les quitemos. Tranquilos colegas, que no vamos a por vosotros, nuestro público es otro muy distinto, es el que quiere saber sobre videojuegos (^_^).

Y hablando sobre aportar conocimientos, os vamos a revelar la estructura que seguiremos con los *dossiers*. Cada mes se irán rotando 3 tipos de *dossiers*: **Grandes sagas** (véase ***Final Fantasy***), **Estilos Comunes** (véase **Juegos de Terror**) y **Grandes Compañías/Directores** (véase **Hideo Kojima**). El próximo mes le vuelve a tocar el turno a una gran saga. ¿A cuál? Aaaaahh!!! (Joer, que puñetero soy..).

¿Por qué un dossier de **Hideo Kojima**? La verdad es que lo último que queríamos era retomar el tema manido del ***Metal Gear Solid***. La gente ya no sabe qué decir sobre el juego, y lo que nosotros intentamos es dar a conocer TODA su obra.

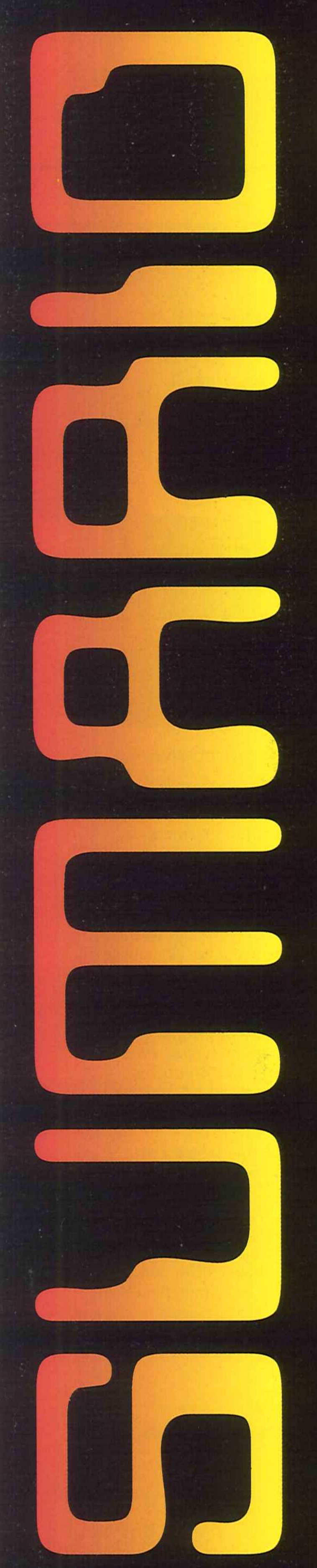
Os he incluido en el CD una imitación del juego ***Beatmania*** para ordenador. Se puede jugar directamente y para quienes no sepan de qué va la cosa, el juego está acompañado por un fichero de texto en el que os explico el funcionamiento del programa. Tened paciencia, porque si le pilláis un buen manejo disfrutaréis cada mes con las nuevas músicas que os iremos poniendo.
Ya sabéis, para lo que queráis podéis escribirnos a:

LOADING
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

Espero que esta vez salgamos a tiempo, como es debido, y sin tantos fallos de última hora. Pido disculpas y voy pulsando **POWER**...

LOADING... (*please wait*)

Sergio Herrera



Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Número 3



Instrucciones del CD





REQUERIMIENTOS
Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR LOADING
El programa gestor de LOADING aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\LOADING.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

CÓMO USAR LOADING
El CD-ROM de LOADING está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de Ejecutar (flecha) o hacer un doble clic con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de LOADING son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.



Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de LOADING. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y músicas de otras secciones de LOADING. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.
También se recomienada instalar el programa WinZip, ya que algunos archivos están comprimidos y necesitan de este programa para poder ser utilizados.

MULTIMEDIA
Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de LOADING hay que instalar programas adicionales en el ordenador.
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo: Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios).

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VÍDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCIÓN VARIOS:
Windows Media Player
Intel Indeo 5.1
QuickTime for Windows
WinAmp (opcional)

Pulsando el botón Control al ejecutar un archivo multimedia, se utilizará Windows Media Player para reproducir el archivo, independientemente del programa asociado al mismo.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
loading@aresinf.com

NOTICIAS SEPTIEMBRE 99



SONY:

Sony anuncia la realización de un nuevo *RPG* para **PSX** llamado **Legend of Dragoon**, basado en un mundo de fantasía de espada y brujería, similar a ***Final Fantasy***. El juego tendrá 4 CDs y saldrá seguramente en invierno en Japón. Se ha desarrollado durante 3 años y toda la información detallada se ofrecerá en el próximo **Tokyo Game Show**, al que estaremos bien atentos.



Anunciada la puesta a la venta de ***Gran Turismo 2*** para el 7 de diciembre.

El 31 de agosto ***Milkcan*** dió un concierto en el club **Roxy** de Nueva York, promocionando las canciones incluidas en ***Um Jammer Lammy*** y ***Parappa the Rapper***. **Sony**, para que ningún aficionado dejase de disfrutar el evento, anunció a los distintos medios de comunicación el lugar y la hora del concierto, además de preparar una página web desde la que, mediante ***Real Player***, podíamos escuchar una emisión de radio con el recital.

NINTENDO:

Super Mario RPG 2 (renombrado para los USA como ***Super Mario Adventure***) tendrá más aspecto de ***Yoshi's Story*** que del *RPG* que tiempo atrás pudiésemos disfrutar en **SuperNintendo**. El juego incluirá un modo en el que llamaremos a distintos amigos para que nos ayuden a resolver diversos puzzles. Pero eso sí, **Mario** tendrá que obtener dinero, experiencia (puntos estrella), *levels* y nuevas habilidades mediante combates por turnos. Los gráficos tendrán un estilo ***Parappa the Rapper*** (o sea, que los personajes parecen papeles) sobre decorados poligonales (ver vídeo en CD).

Una de las noticias clave de este mes es la creación por parte de **Nintendo** de una nueva consola portátil: **Game Boy 2**. Esta consola tendrá cuatro veces la potencia de la **Game Boy Color**, con una estructura ***CPU RISC*** de 32 bits. Estará capacitada para ser conectada a un teléfono celular mediante el que accederemos a **Internet**. Se podrá bajar software, jugar en red en modo *multi-player*, chatear e incluso intercambiar e-mails. Inclusive, han dicho que habrá un modo de ver la persona contra la que está jugando (¿se podrá conectar la cámara de **Game Boy**?). Todos los juegos de las anteriores generaciones **Game Boy** podrán jugarse en esta nueva portátil que, lógicamente, se podrá conectar a la **Dolphin**.

La fecha de salida inicial de la también llamada **Game Boy Advance** está prevista en Japón para agosto del próximo año, y en Estados Unidos para finales del 2000.

CARACTERÍSTICAS PRELIMINARES DE GB2:

· **CPU:** Memoria RISC de 32-bit
· **LCD:** Pantalla TFT reflectiva color.
· **Tamaño de la pantalla:** 40.8mm x 61.2mm
· **Resolución:** 240 x 160 pixeles.
· **Máximos colores pantalla:** 65.000
· **Tamaño:** aproximadamente 80mm largo x 135mm alto x 25mm ancho.
· **Peso:** 140 g. aproximadamente
· **Batería:** 2 pilas alkalinas AA
· **Duración batería:** 20 horas

SEGA:

Sega ha anunciado la secuela de ***Rent A Hero*** (juego de **Mega Drive** del que luego extrajeron al "prota" para incluirlo en el ***Virtua Fighter Remix***). El nombre del juego será ***Rent a Hero Nº 1***, y mezclará componentes de *RPG* en una aventura 3D en la que el protagonista podrá transformarse en increíble superhéroe por un limitado tiempo. Para **Dreamcast**.



Finalmente, el *RPG* cuyo desarrollo anunciaron bajo el título **Proyecto Ares**, ha tomado forma bajo otro título bien distinto: ***Eternal Arcadia***. En él nos situaremos en un mundo plagado de continentes e islas flotantes (a las que la gente accede mediante naves). Los tres protagonistas serán **Vyse**, **Aika** y **Fina**, un grupo de "piratas del cielo". Lucharán del lado del bien, pero sus intenciones no están aún muy claras.



¡¡¡¡Saturn sigue viva!!!! De repente, tres grandes títulos aparecen en una consola que según las revistas españolas murió hace ya tiempo (¬_¬). El primero es el ***Street Fighter Zero 3*** (comentado en la *página 39*), el segundo es el ***Final Fight Revenge***, también de **Capcom**. La nueva entrega 3D del clásico *beat'n up*, que no alcanzó la calidad suficiente para salir al mercado de

NOTICIAS SEPTIEMBRE 99

los *arcades* (tenía un acabado regular) será finalmente un título exclusivo para **Sega Saturn** (hay quienes decían que el último título de **Capcom** para **Saturn** sería el ***Marvel Capcom***, pero ya son varios los que han salido después). El tercer título anunciado para **Saturn** es el ***Sonic 3D Flickies Island***, que saldrá a la venta el mismo día que el ***Sonic Adventure International*** para **Dreamcast** (o sea, el 24 de Octubre). Este título de ***Sonic*** para **Saturn** se conocerá como ***Sonic 3D Blast*** en USA y Europa.



KONAMI:

En el pasado festival japones del videojuego ***Nintendo's Space World*** se presentó lo que hasta el momento está acabado de la conversión para **Nintendo64** de ***Metal Gear Solid***. El juego, que en un principio tenía dificultades de desarrollo, se vio en la feria increíblemente mejorado. Nubes y otros decorados contienen detalles antes inexistentes que fortalecen el ambiente del juego. Entre las mejoras más destacables de esta nueva versión de ***MGS*** tenemos el aumento de cámaras, el perfeccionado de los personajes (especialmente el de ***Solid Snake***), y el cambio de última hora de que, en lugar de tener un modo de 2 jugadores simultáneos ahora serán 4 los que podrán verse las caras. ¿Imagináis un *versus* entre **Solid**, **Liquid**, **Meryl** y **Ninja**? ^_^. El juego sale el 23 de septiembre en Japón, y la versión USA en octubre.

Konami ha anunciado la salida para **PSX** del ***Dance Dance Revolution 2nd Remix*** para el próximo 25 de Noviembre. Tendrá la opción de comunicarse con la versión *arcade* de ***Beatmania*** y ***Dance Dance Revolution*** (aquellas que soporten el cable *link*). Tendrá 20 nuevas canciones, nuevos modos de juego y un modo de eventos.

CAPCOM:

Anunciada la salida de ***Marvel Vs. Capcom EX Edition*** para **PlayStation**. Esta versión del popular juego de lucha tendrá, como todas las anteriores versiones *EX* de **Capcom**, la posibilidad de luchar 2 contra 2, pero sólo seleccionando personajes iguales para ambos jugadores. A la venta en noviembre.

SQUARE:

Tras la gran acogida del público de la demo incluida en el ***Legend of Mana*** del esperadísimo ***Chrono Cross***, **Square** ha decidido incluir en la salida del **Cross** un CD demo de la conversión para **PSX** de ***Chrono Trigger***. La noticia ha causado furor entre los nipones, ya que la demo contendrá además una mezcla de los videos de animación incluídos en esta nueva versión del clásico de **Square**. ***Chrono Trigger*** tendrá nuevos escenarios y, posiblemente, algún otro personaje manejable. ***Chrono Cross*** tiene prevista su puesta en venta para Diciembre, pero es posible que se adelante a noviembre.

En una reciente entrevista realizada por la revista japonesa ***GameWEEK*** a **Horinobu Sakaguchi**, éste confirmó la salida para el año próximo de ***Final Fantasy IX***, así como la continuación anual de la saga en entregas anuales. En el próximo número os ofreceremos íntegra la entrevista, que es realmente interesante.

Atrasada la salida de ***Vagrant Story*** hasta el próximo invierno.

ENIX:

Lanzó el 15 de septiembre el *RPG* ***Toruneko's Adventure 2***. Quienes lleven ya algún tiempo en el mundillo de las consolas recordarán la primera entrega de la saga para **Supernes**, ***Mysterious Dungeon*** (protagonizada por **Toruneko**, un personaje secundario de la saga ***Dragon Quest***), que superó la nada despreciable cifra de 800.000 copias vendidas. Quienes no hayan jugado a la primera entrega, podrán coger como punto de referencia el ***Chocobo Mysterios Dungeon***, que mantiene un desarrollo similar.

Y hablando de ***Dragon Quest***, **Enix** ha decidido retrasar nuevamente la salida del ***Dragon Quest VII*** hasta el próximo año.

NAMCO:

El 9 de Septiembre salió a la venta ***Star Ixiom*** para **PlayStation**, un juego en 3D de naves. Tiene 2 modos de juego, uno de simulación y otro de puro disparo en 3D. Hay unas 30 misiones y mientras no acabemos una no pasaremos a la siguiente. En el nivel de dificultad sencillo los personajes aparecerán siempre en el mismo lugar, mientras que en el difícil estarán en modo *random*. Al principio de cada misión aparecerá un mapa con el punto exacto localizado de la posición de cada nave enemiga, con el que podremos estudiar el modo de atacarles con éxito (lo cual será cada vez más complicado). Algunas de las naves de final de fase serán ya conocidas por quienes disfrutaron en su día de la serie ***Galaga*** (por ejemplo, la ***Queen Bee***).

SNK:

Anuncian la preparación de una secuela esperada durante ¡¡más de una década!! ¡¡Por fin se deciden a lanzar ***Prehistoric Island 2***!! ¿Quién no recuerda aquél *shooting* con dinosaurios clásico y genial? (^_^ *la verdad es que siempre me encantó ese juego*).

Menos mal que no aprovecharon el tirón de los años de "***Jurassic Park***", porque habría quedado cutre.

Aparecerá en soporte **Neo·Geo** en breve.

RÁNKING

Aquí estamos este segundo mes del ránking para ver los cambios con respecto al mes pasado.

En primer lugar, la lista de los arcades ha cambiado de forma considerable, y encontramos en el número 1 del mes de agosto a la sexta entrega de la saga ***King of Fighters***, que parece dispuesta a seguir viva durante muchos años. Justamente después, en el segundo puesto, encontramos el ***Tekken Tag***, que con tan sólo un mes de vida ya ha reducido ventas notablemente (*no parece haber caído en gracia*). Los juegos musicales siguen acaparando gran parte de la lista de arcades, ocupando los puestos 3, 7 y 8. Resaltaremos la aparición en escena de **Namco** y **Jaleco** como nuevos "reyes de la pista".

Pasemos ahora a echarle un rápido vistazo a los juegos de consola más vendidos del mes de agosto. ¡¡¡Buff!!! Mes de la estrategia y los deportes. 4 juegos deportivos y 3 estratégicos se llevan el 70% de la lista. De los juegos deportivos resaltamos el hecho de que la versión ***GameBoy*** de ***Mario Golf*** triplique en ventas a su igual de **Nintendo64** (*es que... ¡¡mira que comparar la GB con la N64...!!*).

TOP 10 JAPONÉS DE ARCADES - AGOSTO

Nº	TÍTULO	COMPAÑÍA	TIPO
1	The King of Fighters '99 Millennium	SNK	Lucha
2	Tekken Tag Tournament	Namco	Lucha
3	Drum Mania	Konami	Musical
4	Virtua Striker 2 Version 2000	Sega	Fútbol
5	Street Fighter III 3rd Strike	Capcom	Lucha
6	Dance Dance Revolution 2nd Mix	Konami	Musical
7	Guitar Jam	Namco	Musical
8	VJ Stepping Stage	Jaleco	Musical
9	Balance Up	Namco	Simulador
10	Crazy Taxi	Sega	Conducción

Y si hemos de quedarnos con alguno de estrategia, probaremos el ***SD Gundam***, que algo debe tener cuando ha pegado tan fuerte...

Curioso por lo menos es el increíble éxito que está cosechando en todos los países donde se edita el fantástico ***Ape Scape*** (en el original, ***Sarugetyou***). A ver lo que nos encontramos el próximo mes...

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com



TOP 10 JAPONÉS DE JUEGOS DE CONSOLA VENDIDOS - AGOSTO

Nº	TÍTULO	COMPAÑÍA	CONSOLA	TIPO	VENTA	TOTAL
1	Everybody's Golf 2	SCE	Playstation	Deportes	74.307	676.350
2	SD Gundam G Generation Zero	BanDai	Playstation	Estrategia	66.457	345.604
3	Mario Golf GB	SCE	GameBoy	Deportes	54.012	283.624
4	Yugioh II ~ Dark Duel Stories	Konami	GameBoy	Estrategia	51.914	1.114.136
5	Jikkyou Power Pro Baseball '99	Konami	Playstation	Deportes	47.152	603.513
6	Accompaniment Anywhere	SCE	Playstation	Virtual Pet	46.319	261.050
7	Ranch Story GB2 (Harvest Moon)	Pack In Soft	GameBoy	Estrategia	24.834	95.187
8	Soul Calibur	Namco	Dreamcast	Lucha	23.554	220.684
9	Sarugetyou (Ape's Escape)	SCE	Playstation	Acción	23.356	307.653
10	Mario Golf 64	Nintendo	Nintendo64	Deportes	21.403	522.380

WonderSwan

¿ACASO OTRA CONSOLA MÁS DESTINADA AL OLVIDO?



¿Quién diría que una compañía con un potencial y una imaginación capaz de dar la vuelta al mundo con su revolucionario ***Tamagotchi*** es la misma que casi se descalabra con el patético proyecto ***Pippin***?. Aquí está **WonderSwan.**

Si hay algo sorprendente de una compañía japonesa como **Bandai** es su facilidad para alternar entre el rotundo éxito mundial y los tremendos batacazos económicos que se ha llevado. Es loable su capacidad para levantarse, tras una estrepitosa caída, con tanta fuerza como para arrasar en el mercado.

Parece que **Bandai** esta vez está bien encaminada y ha puesto a la venta un producto avalado por su tremenda calidad y por los acuerdos a los que ha llegado con compañías fuertes como **Square, Namco, Koei**, etc...

Seguro que os morís por saber que tiene este juguetito en sus entrañas. Pues ni más ni menos que un procesador 16-Bits que corre más que el caballo del bueno (*3´072 Mhz, que se dice pronto*), su pantalla, basada en una escala de grises, tiene una diagonal de 6´3246 cm y tiene una forma rectangular que no es fruto de la casualidad pues, dependiendo del juego o la situación, se requerirá una de las dos posiciones disponibles. Los cartuchos podrán albergar hasta 16 Megas y 4 canales de sonido se encargarán de que vibremos con un estéreo poco usual en una portátil. Y por si esto fuese poco os diré que la resolución es de 224X144, que la autonomía es de 30 horas y que el peso es de 110 gramos (*80 gramos menos que la **GameBoy** de **Nintendo**, si la otra ya casi salía volando en un día de viento...).*

Sus posibilidades se multiplican cuando te enteras de que, además de tener las siempre necesarias entradas para cascos o auriculares y cable de conexión a otra **WonderSwan**, dispone de entrada y cable para conexión a un **PC**, una idea muy extendida últimamente a la que aún no he visto una salida interesante. Pero no olvidemos que hablamos de la gente que inventó el ***Tamagotchi***, seguro que alguna salida le encuentran (*almacenar partidas, jugar en red, azucarar tortas, quién sabe...*).

Dicen que lo más importante de una consola son los juegos. Si esto es así aun no entiendo como se ha convertido en la portátil número uno pues cuenta con el apoyo de **Square, Namco, Koei, SunSoft, Konami**. Sobran las palabras. Algunos de los títulos estrella de esta consola que, os lo advierto, os van a obsesionar como a mí, son:

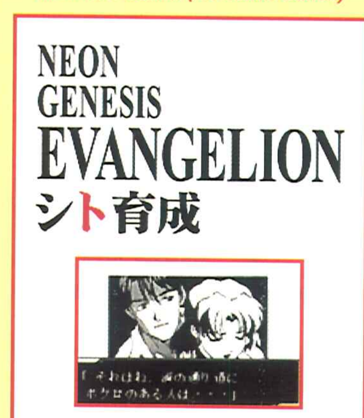
Chocobo Mysterious Dungeon, **Puzzle Bobble**, **Tekken** (*has leído bien*), **GunPei** (*juego de puzzle que al ridículo precio de 1980 Yenes está arrasando en Japón*), **Evangelion** (*loados sean **Dios** y **Gainax***), **BeatManía**, **Clock Tower**, **Romance of the Three Kingdoms**, **Side Pocket** (*el mejor billar de todos los tiempos*), **Pocket Fighter** (*de donde deduciréis el compromiso de **Capcom***) y una interminable de lista que está haciendo temblar a las veteranas portátiles.

¿Sabíais que el diseñador de esta consola, **Gunpei Yokoi**, también lo es de la **GameBoy**? Siendo sinceros, no creo que con las millones de consolas que ya hay instaladas en el mundo, mi amada **WonderSwan**, aguante demasiado, pero aunque en este mismo momento se retirase del mercado tendríais a vuestra entera disposición unos títulos fabulosos, lo suficientemente abundantes como para hartaros. ¿No estáis deseando haceros con una? Planteáoslo seriamente, es un consejo.

Amano
amano_ai@retemail.es



Meitantei Conan (Detective Conan)



Neon Genesis Evangelion



Rockman (Megaman) & Forte



Tekken Card Challenger



SAMURAI SPIRITS SOUKOU





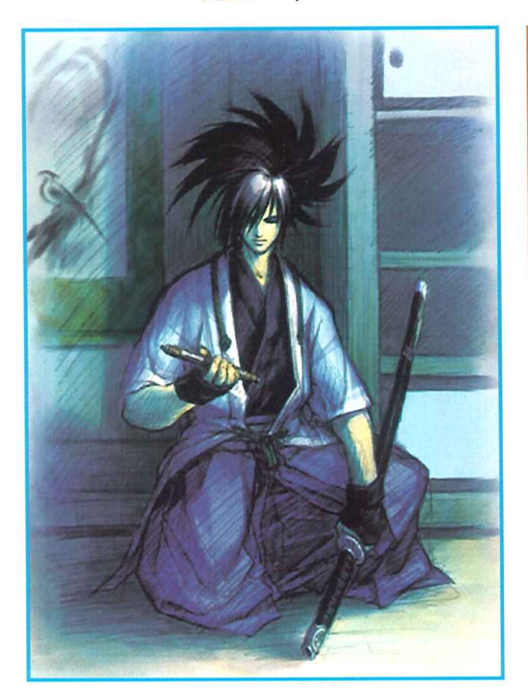
¡¡¡PRIMICIA!!!

PREPARA UN NUEVO TÍTULO EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION

Durante la primera semana de septiembre **SNK** laztó la noticia de que estaba confeccionando un nuevo juego especialpara **PSX**. Se trata de una nueva entrega de ***Samurai Spirits***, la tan famosa saga de samurais que hace un par de años pasó al entorno 3D bajo la placa ***Hyper Neo·Geo 64***.

Hasta el momento habían aparecido dos entregas de la etapa poligonal de ***Samurai Shoudown*** (como se la conoce en Occidente), y ninguna de ellas ha visto la luz para consola doméstica (*lo cual es un fallo, pues ya la* ***PlayStation*** *tiene potencial de sobras para obtener un resultado medianamente satisfactorio*). La nueva entrega anunciada para **PSX** será la tercera parte poligonal, situada en el tiempo 20 años después de la aparición de **Ashura** en la saga.







Todavía no se han desvelado los personajes que aparecerán en el juego, pero sí que hemos obtenido unas cuantas ilustraciones del juego. El tipo de arriba, el de la barba, parece ser un **Haohmaru** ya viejo, y la pequeña niña, la hija de **Nakoruru** (*¿se liarían al final ella y* ***Galford***?).

Y de las ilustraciones de la izquierda poco podemos sacar en claro (*el de la derecha parece* ***Galford****, pero el de la izquierda, ni remota idea*).

Más datos por favooor...

Mr. Karate
mrkarate@mixmail.com



PRIMER TÍTULO DE SEGA PARA LA PORTÁTIL DE SNK

Parece que los acuerdos entre **SNK** y otras compañías comienzan a dar sus frutos, y tras el follón montado con el ***SNK Vs Capcom*** cuando se anunció un ***Megaman*** para **Neogeo Pocket Color**, ahora es **Sega**, quien al tener un acuerdo para que la **NGPC** pueda conectarse a su flamante **Dreamcast**, ha decidido lanzar al mercado portátil de **SNK** un... ¡¡**SONIC**!!.

Sí chicos, parece que la mascota de **Sega** ya no es tan exclusiva de las consolas de la empresa (*al menos oficialmente, que yo he visto unas copias piratonas para **Game Boy** y **Super Nintendo**...*). Y **Sega** ha decidido que ya es hora de ir por otros caminos no tan cerrados.

La apariencia del juego, según las primeras imágenes puestas a disposición del público, es la de un ***Sonic*** al más puro estilo de las primeras entregas para **Mega Drive** y **Master System** (de hecho los gráficos se asemejan a lo ofrecido por ambas consolas). Se trata de un juego de plataformas 2D, donde ***Sonic*** correrá horizontalmente hasta llegar a su destino, intentando conseguir el máximo numero de anillos posibles. Dispondrá de multitud de opciones, incluido un juego tipo rompecabezas, para que podamos comernos el coco con **Sonic** ^_^.

El hecho de que sea tan parecido a los primeros ***Sonic***, puede hacer pensar que **Sega** ha querido lanzar una nueva entrega de las aventuras del erizo azul para todos aquellos que añoran sus andanzas en 2D y sin técnicas raras, pero que no pueden lanzar ese juego en **Dreamcast** o eso retrasaría la evolución del erizo (me refiero a que no pueden hacer un juego inferior a ***Sonic Adventures***, quedaría muy "raro").

Todavía queda por confirmar si el juego está siendo creado por el **Sonic Team**, y también falta por decidir cuál será la fecha definitiva de tan esperado lanzamiento, pero se rumorea que será *linkeable* con futuras versiones de ***Sonic*** para **Dreamcast**.

Sonic en **NeoGeo Pocket Color**... todo un sueño hecho realidad, no sólo porque ***Sonic*** aparece en una consola de la "competencia", sino porque el simpático erizo azul aparece en una portátil con calidad. Aquí debemos recordar el tremendo traspiés de ***Sonic*** para **Game Gear**: no es que el juego fuera malo... es que la pantalla LCD de la **Game Gear** no dejaba ver nada. Eso era debido al pésimo barrido que tienen las pantallas de cristal liquido (*sinceramente, una pantalla que no se ve a plena luz del sol, que sólo la puede ver quien esta justo delante, y que gasta tanta energía me parece un atraso*), dejando **Sonic** un rastro por donde quisiera que pasaba que impedía identificar cualquier cosa de la pantalla. Eso se remediará gracias a la pantalla de última tecnología que incluye **NGPC** (similar a la de **Game Boy Color**) que, además de gastar pocas pilas y ser a color, ofrece una nitidez de imagen sencillamente increíble.

Sólo nos queda esperar más datos, o bien que aparezca el título en Japón. Pero una cosa es segura, cosas como esta están consiguiendo que **Neogeo Pocket Color** sea un auténtico éxito, al menos en Japón...

Mangafan
mangafan@teleline.es

JoJo's Bizarre Adventures



Ya tenía ganas de que saliese un juego de lucha basado en la serie homónima. Desde el día que pusieron la versión *arcade* de *Jojo's Bizarre Adventures* no he parado de jugar, y cada vez me gusta más. Tengo unas ganas horribles de que salga para *PSX*.

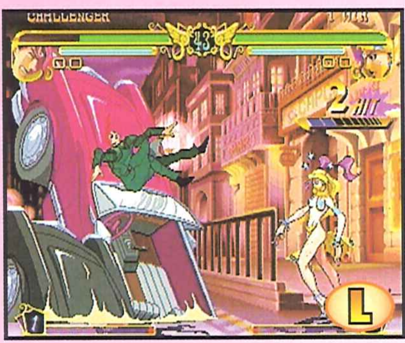


Este juego usa la misma placa que **Capcom** utilizó para el ***Street Fighter III***, así que os podéis imaginar la calidad que tiene. Bueno, los que la hayan visto me darán la razón (*eso espero* ^_^).

El plantel de jugadores es algo escaso (cuenta con 10 personajes más 3 secretos), pero menos da una piedra. Son 7 personajes buenos y 6 malos.

El modo **historia** sigue la trama argumental de la tercera parte de la serie. Todo empieza con **Jotaro Joestar** metido en una celda porque cree que está poseído por un ser malvado. El anterior **Joestar**, llamado **Joseph**, va a buscarle a fin de convencerle de que esa posesión responde en verdad el " *stand* " que cada uno lleva dentro y que le ayuda a luchar contra los poderes de **Dio**. Perdonad si no es exactamente así en la serie, pero lo estoy contando de memoria .







Cada personaje tiene una historia que, de algún modo, acaba en una pelea con **Dio**. Tanto los protas como los malos tienen sus propias razones para pelear contra **Dio**.

El argumento se parece al de ***Castlevania***: **Dio** es un vampiro que obtiene todo su poder cuando es de noche. La familia **Joestar** es la encargada de cazar a **Dio** en cada una de sus reencarnaciones. Todos los **Joestar** tienen como prefijo del nombre **Jo-**. Por eso el juego se llama **JoJo´s** .

Ya dejando a un lado la historia, pasemos a los aspectos técnicos del juego, que por cierto son muy notables.

Gracias a la placa de **Capcom** se han logrado una animación y unos gráficos muy buenos. De lo mejor que he visto en 2D en una recreativa. Tal vez los *zooms* no estén muy conseguidos por culpa de la pixelación que sufren algunos contornos, pero es algo que se puede perdonar.

No puedo opinar sobre la banda sonora SENCILLAMENTE porque no la tengo en CD y no la he escuchado en la recreativa. El motivo: todos sabréis que escuchar la música de una máquina en un salón recreativo es bastante difícil por la cantidad de máquinas que se encuentran alrededor. Tienes que arrimar la oreja muy cerca para poder escuchar ^_^.

El control es algo complicado al empezar, pero con un poco de práctica le coges el tranquillo y hasta te llega a gustar. Se usan 4 botones durante el juego: 3 de golpes y uno para el *Stand*. No es como en el ***Street Fighter***, en el que dispones de distintos puñetazos y patadas: Aquí lo mezclan todo. Las magias son ingeniosas y efectivas, ya que puedes hacerlas con el *Stand* guardado o activo. Depende del estado del *Stand* la magia hará una cosa u otra. También se puede programar al *Stand* para que salga disparado hacia el enemigo que efectúe los movimientos que le has mandado hacer antes.

Un punto aparte son las *hypers*. Como en todos los juegos, se necesita una barra especial para poder efectuarlas. Casi todas se hacen con dos vueltas de mando y dos botones a la vez, menos las que usan más de una barra especial. Ésas se llevan a cabo con una combinación de botones y son las más difíciles de hacer, porque el personaje se toma su tiempo.

Mi consejo para las personas que van a empezar a jugar es que elijan al protagonista, ya que tiene los mejores golpes de la máquina (sin contar con **Dio** ni con **Shadow Dio**, que son 2 personajes secretos). Este título posee dos *hypers* normales y una *hyper* especial que gasta como mínimo 3







barras. Creo que se llama "*The World*", y consiste en parar el tiempo y propinar todos los golpes que se puedan al enemigo.

Antes de que se me olvide os voy a dar los trucos para elegiros a los 3 personajes secretos. Allá van:

- **Dio** : Situarse sobre **Alessi** y pular **Start**, sobre **D´bo** y, de nuevo, **Start**, en **Chaca** y **Start**, colocarse sobre **Midler** y pular **Start** 3 veces. Así, en la casilla de la derecha aparecerá la cara de **Dio**.
- **Shadow Dio**: Ponerse en **Dio** y apretar 10 veces el **Start** manteniendo la última pulsación. Es una versión "mejorada" de **Dio**. No posee *Stand*.

- **Young Joseph**: Colocarse en **Jotaro** y pulsar el **Start**, en **Polnareff** y el **Start**, en **Joseph** y **Start**, en **Nayyoin** y **Start**, en **Igg** y **Start**, en **Avdol** y **Start**, en **Joseph** y mantener el **Start** pulsado hasta que salga **Young Joseph**. La versión joven de **Joseph** no posee *Stand*, al igual que sucedía con **Shadow Dio**.

Perdonad si no se me ha entendido muy bien a la hora de explicar esta selección de personajes. Hubiese usado una foto del plantel de luchadores, pero creo que habría sido un caos con tanta flecha ^_^. Eso sí, los trucos salen a la perfección porque los he probado. Si a la primera no os sale, os pido un nuevo intento.

Ahora que ya sabéis los trucos, os puedo decir que **Shadow Dio** es el personaje que mete más caña en el juego. Con él me paso la máquina como quiero, pero lo malo es que no tiene modo **historia** y lo único que hace es pelear contra toda la peña sin ningún hilo argumental. Si os da por usarlo tendréis que saber este movimiento, que quitará las ganas de pelear a más de uno de vuestros contrincantes : **Botón 3**, **Botón 2**, **Botón 1**, **Adelante** (*ya veréis lo que hace*).

Aparte de todo lo que viene en la máquina, en la versión de **PSX** habrá cosas nuevas: todos los personajes secretos seleccionables nada más empezar; todos los personajes no seleccionables de la recreativa estarán también dispuestos para ser escogidos; personajes nuevos como **Polnareff** poseído por **Anubis**... Y unos juegos muy divertidos.

Por ahora, los juegos que se sabe que saldrán en la versión de **PSX** son 3. Uno es una especie de "*matamarcianos*" con naves de protagonistas, otro es de batallas de cartas, y otro es de combates de fuerza. Este último supongo que consistirá en darle a toda caña a los botones a ver quién es más rápido ^_^.

Aunque queda poco tiempo para su salida en Japón yo ya




estoy ansioso por jugarlo. Esperemos que la versión de **Dreamcast** no se retrase y podamos jugar a una versión mejorada de la recreativa (la **Dreamcast** está demostrando que tiene juegos muy superiores a cualquier máquina).

Eso es todo. Recordad que si os quedan dudas sobre el juego podéis mandar *e-mails* con preguntas o críticas (*espero que sea lo primero* ^_^U).

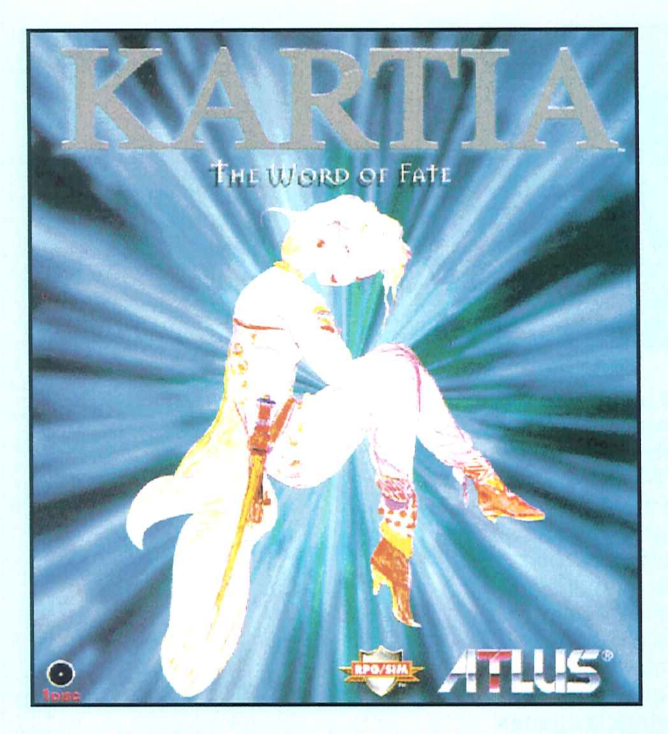
MEGAMAN
jlopez@encomix.es







KARTIA



¿Qué es exactamente **Kartia**?: se trata de las palabras que crearon el mundo; las que ocultan el destino; las que determinan cómo se rige este mundo. Con **Kartia** las palabras obtienen un poder ilimitado y pueden crear lo que sea. Por lo tanto, cualquier conocedor de esa lengua antigua acarrea una gran responsabilidad; si abusa de su poder, el planeta será destruido. Por ello, **Kartia** no puede estar al alcance de cualquiera, y si alguien que no esté a la altura de la situación se atreve a usar la magia de **Kartia**, existe la posibilidad de que muera a continuación.

Kartia, además de ser algo tan místico, es también el último *RPG* estratégico, que guarda ciertas similitudes con ***Final Fantasy Tactics.*** En él controlamos a dos personajes, poseedores de la llave que controla el poder definitivo de **Kartia**. A estos guerreros les acompañarán algunos personajes más que irán evolucionando conforme avance la historia.

Creo que los gráficos de ***Kartia*** son muy bonitos, y los personajes se mueven por unos decorados resultones pero sin llegar a las cuotas de perfección de ***Final Fantasy***. Lo cierto es que todo el juego recuerda mucho a *FF*, quizás porque el ilustrador, **Yoshitaka Amano**, es el mismo que el de los ***Final Fantasy IV*** al ***VII***, y que goza de un gran prestigio en **Japón** (*un dibujante un tanto extraño a mi parecer*).

El sistema de juego es muy completo. Se permiten muchos tipos de estrategias en el combate, y la posibilidad de crear armas, protecciones... Además, al ser **Kartia** la fuente de toda magia, se pueden crear nuevos hechizos mezclando los que ya tienes.

Este es un juego que pese a estar programado por **Atlus** y guardar ciertas similitudes con algún que otro ***FFantasy***, brilla con luz propia. De todos modos, tiene un "*noséqué-quéséyo*" que hace las delicias de cualquier fan de los juegos de rol estratégicos. (*¿Serán sus cientos de opciones*?).

Sólo queda esperar que aparezca en España. Tiene posibilidades pero, viendo la política de las compañías distribuidoras de *software* para **Playstation**, me permito dudarlo...





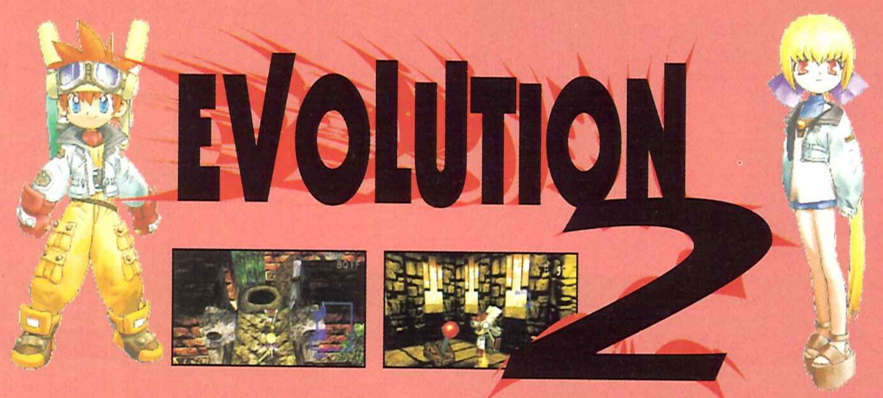








Mangafan
mangafan@teleline.es





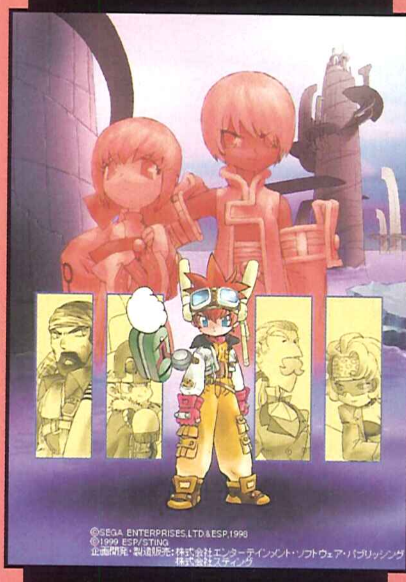
La secuela del primer juego de rol para **Dreamcast** ya está en camino. ***Evolution 2***, programado por **Sting** para **Sega**, tiene previsto su lanzamiento para la próxima Navidad en las tiendas niponas.

Para hablaros un poco de los cambios que se van a hacer en esta secuela, primero os hablaré un poco del primer ***Evolution***. El primer ***Evolution*** salió a la venta a finales del año pasado, concretamente el 25 de diciembre. Es un juego de rol sencillo, con un sistema de menús semejante al de ***Final Fantasy***, pero mucho más simplificado. Los escenarios, personajes y combates están totalmente realizados en 3D. En las batallas podemos realizar ataques, magia, ataques especiales y usar ítems. Cada personaje tiene un ataque especial del arma con la que va equipado. Para moverte por los escenarios y los combates puedes controlar un máximo de 3 personajes que puedes ir intercambiando a medida que avanza la historia, llevando siempre, claro está, al "prota" del juego. Hay un total de 5 personajes controlables, **Mag Launcher, Linear Cannon, Grey Nade, Chain Gun y Pepper Spray**. La historia es sencilla: controlando a **Mag** deberás buscar 7 tesoros esparcidos por el mundo y de gran poder, luchando contra el Imperio que también los quiere conseguir a toda costa, llegando incluso a secuestrar a **Linear Cannon** (la chica que acompaña a **Mag** en sus aventuras). ***Evolution*** no es un juego largo ni complicado, te lo puedes completar perfectamente en japonés con unas 20 horas de juego. Predominan los combates sobre los diálogos, que son más bien escasos. La mayoría de combates se desarrollan en laberintos, que para mi gusto son demasiado largos y repetitivos. Solo hay una ciudad, así que la mayoría de escenarios son mazmorras, lo que contribuye a un desarrollo más monótono de la historia. La variedad de enemigos es escasa, ya que hay sólo unos 20 tipos distintos, y aunque tienen un diseño correcto, resulta un poco infantil. Los diseños de los protagonistas son mucho mejores (aunque también simples), pero tienen un aire manga que los beneficia.

Los gráficos son bastante buenos: el juego esta realizado con un sólido motor 3D en el que destaca sobre todo el colorido y resolución. La animación es muy buena. Los personajes se mueven de manera suave tanto en el mapa principal como en los combates. La música no está mal, pero es un poco repetitiva. En definitiva, ***Evolution*** no es ninguna maravilla, se nota que es el primer RPG de Dreamcast y que salió con un poco de prisa, al fallarle aspectos que podrían haber estado más trabajados.

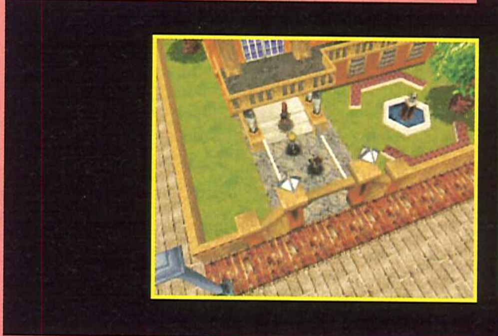
Espero que esta nueva secuela resuelva las carencias de la primera parte y disfrutemos de un gran RPG. De momento, el apartado gráfico ha sido mejorado, y ya veremos lo que pasa con el resto de aspectos. La competencia va a ser muy dura para ***Evolution 2***, ya que ***Climax Landers*** y ***Langrisser Millenium*** ya estarán en el mercado. Además corre el rumor y alguna imagen de un nuevo RPG de **Sega** que promete ser una bestialidad y que de momento se conoce como "***Proyecto Ares***".

EVIL RYU
morcer@teleline.es











DEAD OR ALIVE 2



Hace ya mucho tiempo, vi una recreativa de lucha en 3D de la compañía **Tecmo** llamada ***Dead or Alive*** que funcionaba sobre el ***Model 2*** de **Sega**. El arcade pasó sin pena ni gloria, pero a mí me gustó bastante. La mecánica de juego era similar a la de ***Virtua Fighter***, pero con personajes mucho más atractivos y un novedoso y sencillo sistema para realizar llevar a cabo contraataques. Estaba deseando que lo transformasen a algún sistema doméstico, y mi sueño se hizo realidad cuando **Tecmo** realizó una nueva versión del ***Dead or Alive*** para **Saturn**. El juego se convirtió en todo un bombazo en Japón vendiéndose miles de copias (incluso había un *pack* para coleccionistas), y la verdad sea dicha, era mucho mejor que el ***Virtua Fighter 2***, hasta entonces el mejor juego de lucha 3D de **Saturn**. Después, al cabo de unos meses, salió la versión **PSX,** que también se convirtió en el mejor juego de su género hasta la llegada del ***Tekken 3***.


©TECMO, LTD. 1996,1999


©TECMO, LTD. 1996,1999

Ahora, **Tomonobu Itagaki**, padre del ***Dead or Alive***, y el **Team Ninja** de **Tecmo** nos muestran lo que es su más ambicioso proyecto hasta la fecha, el ***Dead or Alive 2***. Con él **Tecmo** no quiere limitarse a crear un juego de lucha 3D cualquiera; quiere elaborar el mejor juego de lucha 3D de todos los tiempos.

Respecto a la primera parte, podemos decir que ***Dead or Alive 2*** incluirá jugosas novedades, como nuevos personajes y un modo *2 contra 2* similar al de ***Tekken Tag Tournament.*** Otra de las grandes innovaciones de este título serán los escenarios, ya que **Tecmo** está esforzándose al máximo en este aspecto. Los escenarios están completamente diseñados en 3D, con una sensación de relieve increíble (montañas, charcos de











agua, etc...). También se está trabajando mucho la interactividad con el escenario, llegando a unas cotas de realismo verdaderamente espectaculares (podrás lanzar al rival por una cascada y saltar para perseguirlo, golpearlo y lanzarlo a través de la vidriera de una iglesia, destruir partes del escenario, etc...). La calidad gráfica del juego es impresionante, y además los diseños 3D de los personajes y escenarios son sencillamente brutales (*las chicas del **Dead or Alive 2** son increíbles* ^_^). La animación también es excelente, y tan sólo nos queda comprobar la jugabilidad y control del juego.

Éste aparecerá primero en soporte arcade (más o menos el próximo otoño). Inicialmente iba a funcionar sobre el ***Model 3***, pero al final **Tecmo** se decidió por la placa ***Naomi***, mucho más barata e incluso en algunos aspectos más potente que ***Model 3***. Al utilizar está placa, la conversión perfecta del arcade no presentará ningún problema para la **Dreamcast**.

Que se empiecen a espabilar **Sega** y **Namco** con sus juegos de lucha 3D, que **Tecmo** viene a por el reinado de este género con esta futura obra maestra, que dará mucho que hablar en los próximos meses.

Evil Ryu
morcer@teleline.es





MILLENIUM BATTLE

EL COMIENZO DE UNA NUEVA SAGA

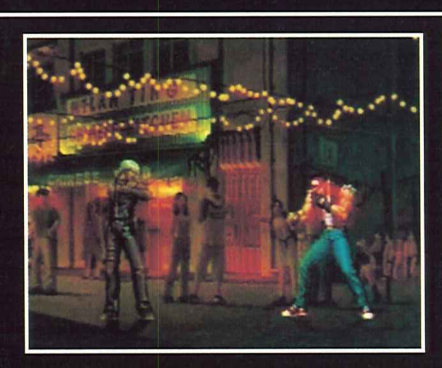
by Mr. Karate



Encontraremos 30 luchadores iniciales, más Original Kyo e Iori Yagami (seleccionables), pero a Krizalid no le podremos escoger...

¿OTRA ENTREGA MÁS?

KOF'99 se presenta como una nueva opción ante los fans de **SNK**.
Con un acabado muy superior a las anteriores entregas de la saga, podremos encontrar grandes cambios en cuanto a personajes, modos de juego y ataques.
En definitiva, una nueva aplicación de posibilidades para quienes empezaban a estar hartos de los últimos ***King of Fighters***.



Los personajes inventados para esta entrega, como es el caso de 'K (nuevo "prota") cuentan con más frames de animación que los demás.



Modo Counter: Presionando ABC la barra de supers nos subirá la fuerza de ataque y dará la posibilidad de hacer counters continuos.

MODOS DE JUEGO

Los modos de juego de las versiones **'97** y **'98** han desaparecido. *Extra* y *Advance Systems* han pasado a mejor vida para unir sus características en un modo único en el que no podremos recargar energía manteniendo botones, pero sí que podremos apartarnos. Además, las bolas de especiales acumulados juegan un papel mucho más importante que antes, al haber 2 estilos de *supers*.



Modo Armadura: Presionando BCD tendremos la posibilidad de afrontar ataques directos, tal y como pasaba con Ralf y Goro en el '98.

Cada luchador tendrá un uso concreto como personaje Striker. De su buen manejo dependerá el futuro de muchos combates.

USANDO LOS STRIKER

Una de las novedades de ***KOF'99*** más interesantes es la inclusión de los ***Strikers***. Se trata de escoger un 4º componente en cada equipo, que podrá ser reclamado para luchar a nuestro antojo en cualquier momento.
Unos personajes golpean por delante, otros por detrás, otros enganchan por arriba, otros por abajo...
Esto, sin duda, amplía la posibilidad de despistar al contrario.



El personaje Striker no estará predeterminado, lo escogeremos al seleccionar el orden en el que lucharan los integrantes del equipo.

CARAS NUEVAS, CARAS OLVIDADAS, E INCLUSO ALGUNAS MEJORADAS





WHIP



KASUMI TODOH

Era obvia la desaparición para esta entrega de los caracteres insertados especialmente para el *remake* del ***KOF'98***, y para reemplazarles han creado a 6 luchadores: **'K** (prota), **Maxima** (bestia del nuevo equipo japonés con ataques mezclados de **Brian Battle** y **HeavyD**), **Whip** (componente del equipo **Ikari**), **Jhun** (alumno de **Kim**, con 3 poses de ataques simples), **Bao** (pequeña *psycho soldier*) y **Krizalid** (enemigo final). Además, **Kasumi** regresa al torneo junto a un cambiado **Kyo Kusanagi**, acompañados por la infantil **Xiangfei** (a quien ya conocemos bien).



ORIGINAL KYO

NUEVOS ATAQUES ESPECIALES Y SUPERS



El Elek-Trigger de Benimaru ha pasado a ser su golpe striker, pero su nuevo super es... ¡¡flipante!!

En ***KOF'98*** podíamos escoger entre personajes simples y una gran cantidad de **EX** (dobles con golpes cambiados). Para el **'99** se ha unido lo mejor de cada luchador doble, y además se han ajustado nuevamente sus ataques. Algunos han visto cambiados sus *supers* por otros nuevos y han mejorado técnicas (como **Shingo** en su empeño de realizar el **Oboroguruma** de **Kyo**). ¿Estarán bien ajustados?

ENCUENTROS ENTRE VIEJOS CONOCIDOS



Los personajes nuevos desfilan por pantalla dejando constancia de su participacion en KOF

Esta es una de las características más famosas que diferencian a ***KOF*** de otras grandes sagas rivales. En el **'99** han vuelto a crear poses de inicio de combate especiales entre los personajes que según la historia están inter-relacionados. Un modo más de demostrar que tras ajustar el manejo de luchadores para conseguir un juego equilibrado les queda tiempo libre.

Estamos estudiando la posibilidad de poner fichas con los súper-ataques de los luchadores de este tipo de juegos. Si os parece una decisión acertada, hacédnoslo saber de cualquiera de las maneras habituales (correo, e-mail, chat...). Como siempre, vuestra es la última palabra...

CURIOSIDAD

Con Xiangfei parecen haber querido dar un guiño a los fans de Fatal Fury. Fijaos en estas 3 imágenes del mismo súper-ataque...



100 Hits con Super en KOF'99



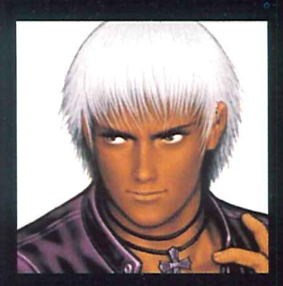
101 Hits con Especial en Wild Ambition



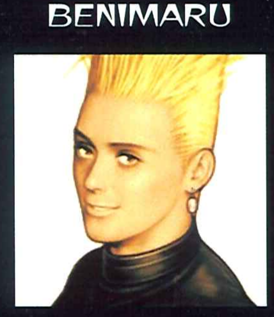
102 Hits con Hyper en KOF99

Curioso, sin duda...

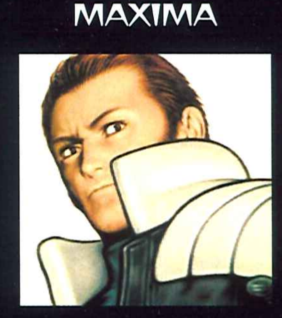
K



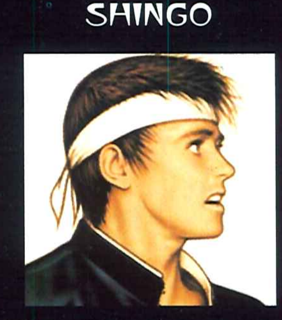
BENIMARU



MAXIMA



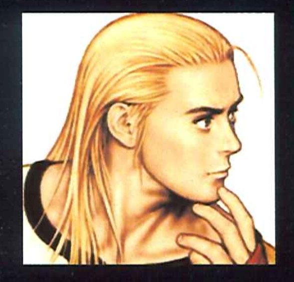
SHINGO



TERRY



ANDY



JOE



MAI

LA CAUSA DEL RETRASO DE KOF'99

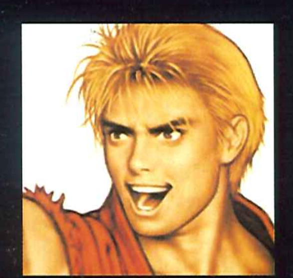
Me gustaría saber en qué están pensando los distribuidores de *arcades* **Neo·Geo** cada vez que se les presenta la oportunidad de traer una nueva entrega de ***King of Fighters*** a nuestro país. Para quienes no estén muy puestos, ***KOF'99*** lleva en España desde la primera semana de agosto a disposición de aquellos osados dueños de salones que se atrevan a hacer frente a su coste inicial. Y es que resulta que **SNK** manda a cierta empresa distribuidora española (no pienso dar el nombre) una cantidad aproximada de 5 cartuchos de prueba, con el fin de testear el juego en distintos centros, para posteriormente en octubre hacer un pedido según el éxito de este sondeo. Estos señores no hacen otra cosa sino subirel precio del cartucho, de las **80.000** de un título cualquiera, a las... **¡¡¡240.000 ptas.!!!!** Seguramente, por culpa de esta gente ***KOF'99*** no estará en octubre en todos los sitios que debiese, y si siguen con estos precios... ¿quién sabe?

TAKUMA





RYO



ROBERT



YURI



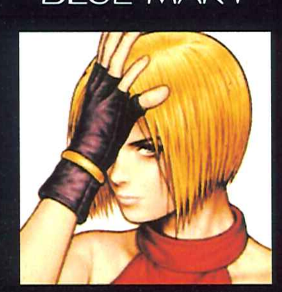
KING



KASUMI



BLUE MARY



XIANG FEI



LEONA



RALF



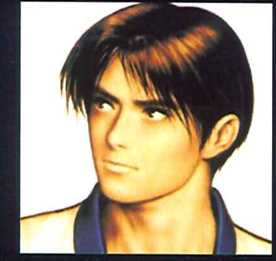
CLARCK



WHIP



KIM



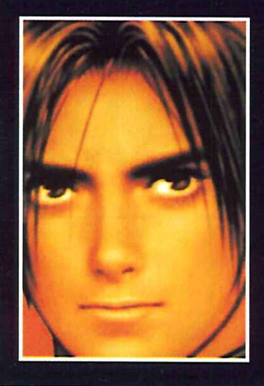
CHOI



CHANG

JHUN





JUGAR CON ORIGINAL KYO E IORI

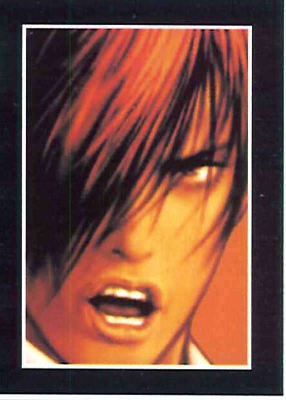
En la pantalla de selección de personajes:

Sobre el Icono Sol ⇦ ⇨ ⇧ ⇦ ⇩ ⇨

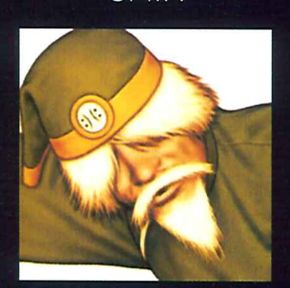
y pulsar botón para escoger color de Kyo.

Sobre el Icono Luna ⇨ ⇦ ⇧ ⇨ ⇩ ⇦

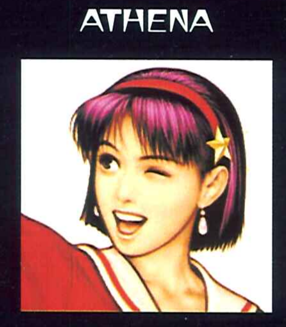
y pulsar botón para escoger color de Iori.



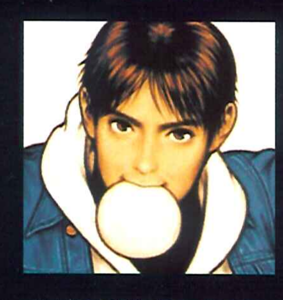
CHIN



ATHENA



KENSOU



BAO



CLON KYO-1



IORY



ORIGINAL KYO



CLON KYO-2







Ya tengo en mis manos la genial versión americana del ***Lunar Silver Star Story Complete*** de **PlayStation**. El juego ha sido traducido por la compañía americana **Working Designs**, especialista en traducir juegos japoneses, como ***Magic Knight Rayearth*** o ***Dragon Force*** de **Saturn**. El lanzamiento de este juego se ha cuidado al máximo, así que ***Lunar*** viene acompañado de un sensacional *pack* de lujo para coleccionistas que incluye CDs de música además de libros de pistas e ilustraciones.

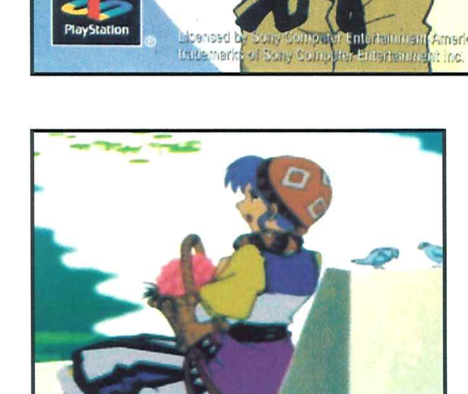
La primera versión de ***Lunar*** apareció en **Mega CD** en 1992 y también fue traducida para el mercado americano por **Working Designs**. Después salió una secuela llamada ***Lunar the Eternal Blue*** también para **Mega CD** y traducida una vez más por esta compañía americana. En 1996 apareció la versión del primer ***Lunar*** para **Saturn**, que incluía pequeños cambios argumentales, una mayor duración de la aventura y gráficos mejorados (pensad que el original de **Mega CD** ocupaba un CD y tanto la versión de **Saturn** como la de **PlayStation** ocupan 2 CDs). Esta versión sólo vio la luz en el mercado japonés. En 1998 apareció la versión para **PlayStation**, que era igual que la de **Saturn**. Entonces, debido a la muerte de la consola de **Sega** en el mercado americano, **Working Designs** se decidió por traducir la versión de **Play**, mucho más rentable económicamente. Recientemente también ha salido en Japón la segunda parte de ***Lunar*** para **Play**, versión que apareció en **Saturn** el año pasado.

La responsable de todo este cotarro de versiones y conversiones del ***Lunar*** es la compañía japonesa de videojuegos **Game Arts**.

Desgraciadamente, esta empresa es de las pocas que dedican años de esfuerzo para lanzar un juego al mercado. Pensad que fueron los responsables del ***Grandia*** de **Saturn**, un proyecto de más de dos años que se transformó en el mejor *RPG* de la consola de **Sega**. Ahora todos sus juegos más emblemáticos se están versionando en la consola de **Sony** (el ***Grandia*** ha sido el último en aparecer en el mercado nipón).

El argumento del juego en sí puede resumirse así: **Alex**, fascinado por las aventuras de su gran héroe **Dyne** el *dragonmaster*, decide junto a sus amigos **Luna**, **Ramus** y **Nall** vivir una aventura. De modo que deciden salir de su pueblo natal en busca del valioso diamante del dragón. En su primera aventura se dirigirán a la cuevas del dragón, donde el encuentro con el gran dragón blanco cambiará sus vidas y destinos radicalmente. Nuestros amigos tendrán la misión de buscar al resto de dragones para que **Alex** se convierta en un nuevo *dragonmaster*. De esta manera iniciarán un peligroso viaje, en el que encontrarán en su camino toda suerte de infortunios, además de nuevos compañeros como **Nash** el aprendiz de mago o **Kyle** el ladrón.

Gráficamente el juego es precioso, muy colorista y detallado. Las batallas os recordarán el sabor de los viejos juegos de rol, y la perspectiva de las luchas enormemente a los **Final Fantasy** de **SuperNintendo**. Podremos controlar hasta 5 personajes en los combates, lo que lo convierte en uno de los juegos de rol que más personajes consigue manejar simultáneamente.









El mundo de ***Lunar*** es inmenso. En él podemos encontrar una infinidad de diálogos, muchos de ellos hablados, y lo único que quizás se eche en falta es una mayor cantidad de ataques y magias especiales. La música es sencillamente sensacional: la hay de todo tipo y registro, pero hay que destacar sobre todo la de la *intro*, una composición musical cantada.

También cabe resaltar la multitud de *intros* de dibujos animados que van apareciendo a lo largo de la aventura, y que se emplean para presentar a nuevos personajes o situaciones. Estas *intros* atesoran una enorme calidad, y destacan los soberbios diseños de personajes. Eso sí, el juego es eterno, parece que nunca se acaba.

Seguramente ***Lunar*** nunca sea traducido al castellano, como ha ocurrido lamentablemente con infinidad de grandes *RPG* que nos hemos perdido (***Xenogears***, ***Parasite Eve***, etc...) y eso es una verdadera lástima, porque el juego realmente merece la pena.

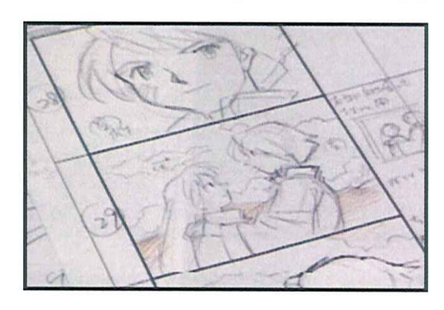
Ya por ultimo, os adelanto que el nuevo proyecto de **Game Arts** es el ***Grandia 2*** para **Dreamcast** y tiene una pinta estupenda.

Evil Ryu
morcer@teleline.es

Gracias a **Álex** por su valiosa información para la realización de este artículo y el de ***Evolution***.

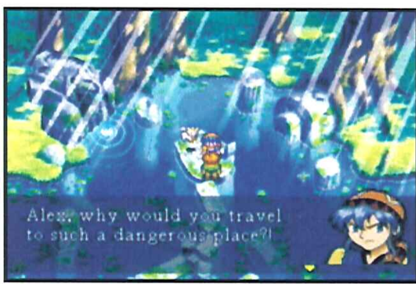






En el pack especial hay un CD "making-off" en el que encontraremos bocetos, entrevistas con los realizadores y videos de cómo se hizo ente genial R.P.G.





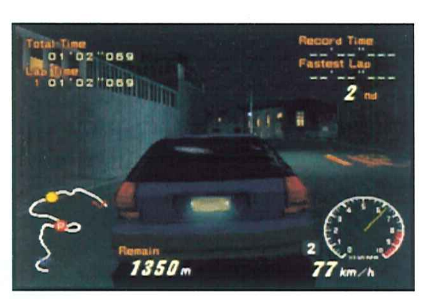






La compañía líder en juegos de rol (**SquareSoft**) ha vuelto a demostrar con su excelente forma de programar que es capaz de dominar cualquier género del videojuego. Esta vez nos sorprende con un excelente simulador de conducción cubierto por el amplio manto RPG que caracteriza a sus creadores.











Desde el primer momento que cargamos el CD, nos encontramos con dos modalidades posibles de entretenimiento: ***High Speed Driving RPG*** y ***Warriors Battle Mode***.

El primero, como bien se puede intuir por el nombre, se trata de un juego de rol al más puro estilo **Square,** en donde no faltarán los elementos más característicos pero eso sí, desde una temática y una perspectiva bastante innovadora (*y que conste que es difícil crear algo original hoy en día*), de modo que **Square** una vez más, nos ha sorprendido con algo nuevo.

Nuestra aventura en esta ocasión transcurre en la era actual, lejos de las heroicas batallas épicas de costumbre. Aquí ya no va a rechinar el acero, pero sí que va a rugir el motor de nuestro coche, pues en esta ocasión encarnamos a un "chulito" conductor nocturno que tendrá que luchar contra agresivos pandilleros de su calaña presumiendo de potentes automóviles. Aquí ya no recorreremos el mundo, pero sí las inhóspitas calles de la enorme ciudad de **Yokohama** manejando nuestro coche desde una perspectiva isométrica. De ese modo, podremos correr en todo tipo de carreteras urbanas, desde las más anchas y rectas (pertenecientes a las grandes avenidas y autopistas con sus puentes y todo), hasta las más estrechas y curvas (típicas de callejuelas que harán que perdamos de vista nuestro vehículo en mitad de los edificios). Como todo buen *RPG*, tendremos la posibilidad de conocer gente y de entrar en establecimientos en una busqueda de utensilios que comprar (mejorando así nuestra máquina), o de recabar información que nos posibilite enderezar nuestra aventura.

La belleza va a estar patente en todos los aspectos gráficos (tanto móviles como estáticos), así que no nos privaremos de conocer a alguna chica de exuberantes curvas que nos brinde su compañía en algún romántico lugar como una noria (*esto me suena a **FF7***). Continuamente tendremos que recorrer las calles a toda velocidad, aparcando en múltiples edificaciones, tras alguna pista o en busca del modo de llegar a mejorar nuestro nivel, para lo cual tendremos dos vías posibles: una es luchando y la otra comprando.

En la primera, los combates no van a ser por sistema de turnos, sino de una manera hasta ahora nunca vista en un RPG. Cabe decir que mientras circulamos por la ciudad vamos a cruzarnos con vehículos de todo tipo, pero sólo lucharemos con aquellos que vayan corriendo como locos con la luz larga encendida (*son fáciles de reconocer*). Cuando tenga lugar la competición con nuestro contrincante vamos a cambiar totalmente de perspectiva para introducirnos en una que nos hará pensar que estamos jugando al **Ridge Racer** o al **Gran Turismo**, situados un simulador de conducción que no tiene mucho que envidiar a los dos anteriores. En caso de ganar la carrera seremos recompensados con puntos de

experiencia que potenciarán cada uno de los componentes de nuestro vehículo. Con los puntos ganados, a su vez, podremos comprar nuevos motores y carrocerías cada vez más buenas, hasta que tengamos la mejor máquina que circule por la carretera.

Las competiciones automovilísticas pueden enfrentarnos a más de un coche y dependiendo de la calle en la que estemos así será de largo o estrecho el tramo que debamos recorrer. En ocasiones tendremos carreras en algún circuito urbano dando más de una vuelta. Al principio nuestros adversarios son fáciles de ganar, pero irán incrementando su velocidad hasta ponernos los adelantamientos difíciles, corriendo algunos mucho más que nosotros, y únicamente podremos aventajarlos en curvas. Por ello, es importante adquirir la experiencia precisa para obtener un buen coche que nos posibilite llegar a la línea de meta sin ser adelantados. Las carreras llegan a ser tremendamente adictivas y como es una ciudad muy grande cada zona donde tenga lugar la competición será un tramo distinto. De este modo, nos queda un montón de circuitos urbanos para aprender de memoria. Si todos los juegos de rol los culminamos siendo el más fuerte del territorio, aquí acabaremos siendo el mejor coche de la ciudad.

El segundo modo de juego es el **Warrior Battle Mode**, que, básicamente, consiste en aprovechar como excusa las carreras automovilísticas para plantearnos un juego de coches muy similar al ***Ridge Racer*** o al ***Gran Turismo***, ambos de reconocida calidad. En este modo se nos posibilitará el correr en el circuito nocturno deseado, contra la máquina o contra un segundo jugador a pantalla partida (a elegir entre horizontal y vertical) sin apreciable pérdida de detalles. Los que no gusten de los RPG han de saber que tienen aquí todo un juego de coches tan bueno como el de **Namco,** que también contiene variados modelos de coches parecidos a los de verdad, aunque en realidad no lo sean al no haber licencias de por medio.

Atención, el vehículo se suele ir hacia los lados a la hora de tomar las curvas, pero con suaves toques logra uno hacerse con el control; eso sí, los derrapes son más incontrolables que en otros títulos del mismo estilo, pero dignos de ver en las fabulosas repeticiones que se ven tras la carrera, con un buen seguimiento de cámara que capta todos los detalles, teniendo la posibilidad de elegir el coche objetivo de nuestro seguimiento.

Hay que anotar que el parecido con el **Ridge Racer** es tal que aquí también disponemos de vista interior (retrovisor incluido) y exterior de juego. El paisaje se mueve con aceptable suavidad y los diseños llegan a gustar más que los del juego de **Namco,** tanto los objetos como los coches gozan de los típicos buenos efectos de iluminación, realizados mediante avanzadas herramientas de programación. Si bien se podría achacar en su contra el haber dejado de lado ciertos detalles como las rutinas de colisión, o que la música (con un estilo que en ocasiones puede sonar a *jazz*) no atesora el encanto de la música cañera que suele acompañar a los juegos de este estilo.

En definitiva, un producto que llama poderosamente la atención por ser una extraña mezcla entre un **Final Fantasy** y un **Ridge Racer**, lo que llega a ser sumamente interesante, ya que apunta a futuras introducciones de otros tipos de juegos en el mundo del rol.

Recomendable para los que busquen un cóctel entre ambos estilos.

Endimion
endimion@bbvnet.com















STAR OCEAN
THE SECOND HISTORY

Como todos sabréis, la saga **Star Ocean** empezó en **Super Nes** de la mano de **Enix**. Era uno de los primeros juegos de **Super Nes** que tenía la capacidad de poner voces en los juegos. En aquellos tiempos eso era una maravilla; ahora, ya no lo es tanto.

Este juego sigue la historia donde la dejó el ***Star Ocean***, pero con personajes nuevos. No os puedo contar todo lo ocurrido en el ***Star Ocean*** porque no me lo he llegado a pasar (*sorry*, ^_^U).

Tiene dos personajes principales a elegir, cada cual con su hilo argumental. (*Pero en verdad el único "prota" es el chico, ya que la chica se queda siempre a ver qué es lo que hace éste y a ver si la salva del monstruo de marras* ¬_¬). De todas formas, yo probé con los dos y prefiero al chico porque tiene unos ataques bestiales .

Así, y jugando con este personaje, después de que en una *intro* confusa te cuenten con imágenes lo que pasó al final del ***Star Ocean***, comienza la acción en una superficie abandonada a la que accedes mediante una especie de portal. Éste se pone en funcionamiento, atrapa al chico y lo lleva a otro tiempo. Ahí es donde se encuentra con la "prota" y la salva del primer monstruo. (*Parece la típica "peli" de terror donde la chica se cae y el chico tiene que volver para salvarla :P*).

El juego cuenta con unos gráficos 2D en entorno 3D en las batallas y en el mapa. Si entras en algún poblado los escenarios son *renders* con los personajes en 2D. Parece que esto está de moda, ya que no es el único juego que hace servir este tipo de intercambio de gráficos.

Si se tiene el juego en inglés no hay ningún problema, pero si lo tenéis en japonés hay que echarle mucha moral para llegar a entender qué hace cada opción. Me explico: los personajes tienen unos "trabajos" asignados; cada uno hace una cosa distinta. Hay desde los que crean *ítems* hasta los que llaman a una especie de conejo gigante que es capaz de ir





CRAWD




RENA



CELINE



DIAS



BOWMAN



LEON



a cualquier zona del mapa terrestre sin encontrarse con los enemigos. Por cierto, me costó lo suyo saber que había un trabajo que te daba un *ítem* que te subía un nivel automáticamente. Gracias a eso tengo a mis personajes con un nivel muy alto (*no veas de leches que reparten contra los enemigos* ^_^).

Ya que este juego es compatible con el mando analógico la jugabilidad es bastante buena. A mí me gusta mucho usar el mando analógico especialmente para los mapas, porque así no te dejas las huellas dactilares con el digital :P. Un punto a su favor.

Mi primera impresión comparando el ***Star Ocean 2nd Story*** con el ***Star Ocean*** de **Super Nes** no fue muy buena. Me había gustado mucho más la versión de **Super Nes** (como me pasó con ***Tales Of Phantasia*** y ***Tales of Destiny***). Creo que los juegos de rol de **Super Nes** estaban mucho más trabajados que los que hay en la actualidad. Y no soy el único que piensa eso ^_^. Aunque esa impresión se me pasó pronto cuando seguí jugando. Total, que más o menos me gustan por igual.

La música es sencilla y va acorde al juego. La verdad es que los de **Enix** no se lucen tanto como los de **Square** a la hora de poner la banda sonora al juego, pero siempre hay excepciones, como el ***Bust a Move***.

El juego cuenta con dos CDs más una demo de un juego que trata sobre... cultivar ¬_¬. Al menos así era en la versión japonesa.

Los personajes secundarios son muy variados y vistosos. Hay desde una chica que usa todo tipo de aparatos (creo recordar que lo que lleva en una mano es un mando de la **PSX**) hasta un chico que sufre un ataque de un dragón y a raíz de ello experimenta una fusión un tanto extraña (el pobre chaval se quedó con las cabezas del dragón, una en cada hombro). Los diseños son muy simpáticos y resultones, aunque no son los mejores que he visto en un juego de rol.

Es un juego al que al principio se le da mucha caña y luego se deja en una estantería. Al menos eso pasó en mi caso, lo cual no dice nada :P. A ver si algún día tengo la ocasión de poder jugar a la versión americana y tengo otra vez ganas de pillarlo y pasarlo, aunque mis juegos preferidos son los de estrategia de turnos ^_^U.

En cuanto a *merchandising* no he visto gran cosa. Muñecos de los personajes, *ramicards*, pósters... lo típico, vamos. **Enix** no acostumbra sacar series de animación basadas en sus juegos, lo cual es una pena. Ya me gustaría a mí ver el ***ActRaiser*** o el ***Soul Blazer*** en anime :D~~. Soñar es gratis, ¿no?.

Por lo que sé, no hay pensada ninguna continuación de este juego, lo cual es una lástima por un lado y una alegría por otro. Si no tienen que encargarse de la continuación pueden idear nuevos juegos para las distintas consolas. Esperemos que la **Dreamcast** esté disponible para llevar a cabo algún ***Dragon Quest*** o algo por el estilo.

Sé que no he dicho gran cosa del juego, pero es que no he podido enterarme todavía de qué iba exactamente su argumento. De la primera parte os puedo decir que es una paranoia ver como un rato estás rodeado de casas antiguas y de mercados y otro rato estás en una nave con una tripulación parecida a la de *Star Trek* :P. Me quedé a dos velas cuando vi eso.

A fin de cuentas, no me hagáis excesivo caso, puesto que cuando compré el juego, me tiré muchas muchas horas totalmente enganchado intentando llegar a pasármelo (tal vez demasiadas) y al final cansaba un poco tanto combate.

A ver si el juego nuevo de **Enix** para la **PSX** da todavía más caña y deja un buen sabor de boca para los siglos de los siglos. Amén.

MEGAMAN
jlopez@encomix.es





NOEL



CHISATO



ERNEST



OPERA



PRECIS



ASHTON





Unos días después de escribir la *preview* me llegó el juego y me di cuenta de que había bastantes cosas que dije que no eran del todo exactas. Ahora toca corregir ^_^.



Nada más empezar a jugar te encuentras manejando al hermano mayor de **Tron** (es la única vez en todo el juego que puedes llevar a ese personaje). Al llegar a unas ruinas se tropieza con un esbirro de **Roosu** y éste le derrota y lo rapta.

Un tiempo después, **Tron** recibe una nota de rescate por su hermano. Le piden un millón de zenis si quiere volver a ver a su hermano, así que no tiene más remedio que empezar a recolectar el dinero.

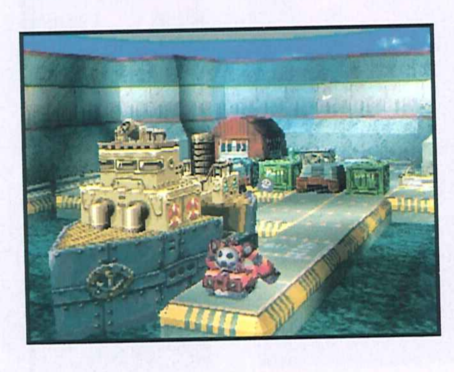
Ese es el principio de la historia. Es lo más básico, pero es lo que he podido sacar del texto (el juego está en japonés y yo no es que controle demasiado en ese idioma ^_^U).

Ya en la piel de **Tron** y de su robot rojo, tendrás que visitar 6 fases distintas para intentar reunir ese dinero:

- La primera fase transcurre en una ciudad y tienes que encontrar el banco para atracarlo. La policía especial también estará allí y hará todo lo posible para hacerte más difícil la labor.
- La segunda y sexta fase son de puzzle. En un puerto tienes que transportar unas cajas de alimentos y otros objetos desde donde estén colocadas hasta el barco. Hasta aquí parece fácil, pero no se tienen movimientos infinitos, así que habrás de pensar bien la jugada si quieres pasar de pantalla.
- La tercera y quinta fase son de *RPG*. Dentro de unas cuevas tendrás que encontrar todo tipo de tesoros para así poder aumentar tus ganancias. Tendrás la ocasión de conocer a varios personajes y de descubrir las distintas habilidades de los *Kobun*.
- La cuarta fase tiene como escenario las ruinas donde el hermano de **Tron** fue raptado. Ahí podrás combatir con los enemigos y conseguir dinero fácil.

Al principio sólo podrás visitar las 4 primeras, pero después de lograr el millón de zenis podrás entrar en las otras dos.

Cada fase tendrá 3 subfases. En cada una de ellas, se te











proporcionará una cantidad de dinero. Cuanto más dinero te den, más dificultad habrá para llegar a completar la fase con éxito.

Otro aspecto importante a destacar es que puedes entrenar a los Kobun para que luego te sirvan en el combate. Existen dos tipos diferentes de adiestramiento: el de lanzamiento de bombas y el de rapidez de reflejos. Cuanto mejor entrenados estén, más fácil será, obviamente, derrotar a los enemigos.

Aparte de todo esto podrás entrar en el casino de **Roosu** para conseguir todo el dinero que necisites de una vez por todas. En ese recinto, tienes dos tipos distintos de juego: bingo y otro juego que no se cómo se llama exactamente, pero que consiste en ir diciendo si la carta que sigue es mayor o menor (*me parece que se llama bacarrá*). Esta opción es muy tentadora, pero en más de una ocasión te quedarás sin dinero y estarás obligado a volver a reunirlo todo.

El juego está hecho todo en 3D, pero mientras los personajes se hallan en la nave los escenarios y los personajes son en 2D. Aquí es cuando tendrás que hacer todo tipo de compras para mejorar el robot, vender los cristales almacenados o aumentar la potencia de los *Kobun*.

Sobre la *demo* del ***Rockman Dash 2*** no puedo decir mucho, ya que son 4 pantallas cortas que enseñan un poco lo que podrá ser el juego una vez terminado. La *demo* es jugable y tiene la misma banda sonora que el ***Rockman Dash 1***.

Por lo demás, no tengo mucho más que decir, sólo que en vez de dos canciones hay una y que sólo aparece **Rockman** una vez en todo el juego. No voy a decir cuándo porque es una sorpresa.


MEGAMAN
jlopez@encomix.es

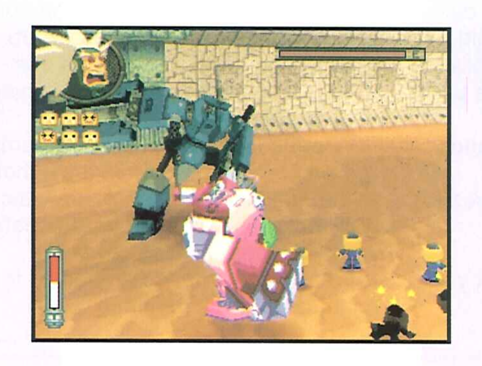


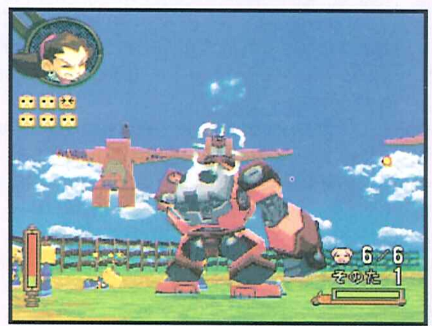












Legend of Mana

by Amano

Las numerosas entregas del afamado ***Zelda*** de **Nintendo**... las de ***Seiken Densetsu***... ***Illusion of Time...*** son títulos que han hecho grande a un género que las compañías están redescubriendo: el *Action-RPG*.

Desde los tiempos en los que la **SuperNintendo** y la **GameBoy** daban vida al ***Seiken Densetsu*** (o ***Secret of Mana***, como se le conoce en occidente) al mundo de los videojuegos se le ha tambaleado a cada entrega de esta saga, que, en lo que a programación de Action-RPG se refiere, se ha convertido en un modelo a seguir (como puede apreciarse en las numerosas copias descaradas de estos jegos que hicieron su aparición por entonces, léase ***Secret of Mana*** y ***Secret of Evermore***). Quien más y quien menos habrá oído hablar de ***Seiken Densetsu* 2** y **3**, ambas joyas de la colección de todo buen jugón *(lo cual me recuerda que ya circula por Internet la traducción al inglés de este último*).









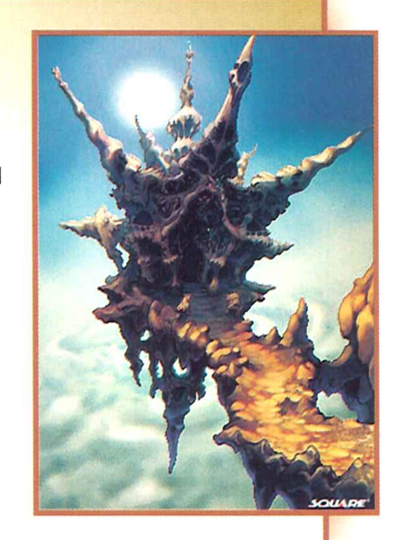


Una vez más **PlayStation** se convierte en el soporte que da cuerpo a la continuación de una leyenda siendo, en este caso, ***Seiken Densetsu 4*** una de las primeras que ve la luz de las últimas que os hemos comentado. Lo ha hecho en Japón de mano de **Square** el día 15 de julio del presente año, con el consabido éxito a los que ya estamos acostumbrados cada vez que un juego de **Square** se pone a la venta.

Por si al juego le faltasen ya virtudes según se deducía a partir de estas previsiones, se ha confirmado, una vez lo hemos tenido entre las manos, que estamos ante un título para 1 o 2 jugadores compatible con ***DualShok*** y ***PocketStation***. (*Ahí es nada eh?*).

Nuestras aventuras comenzarán al elegir a nuestro personaje (*en esta entrega sólo hay dos, un chico y una chica. Se echan en falta las 6 opciones que había en **S.D 3***). En una introducción se narra el cruel destino que sufrió el Árbol de Mana, y de como todo se ha convertido en algo llamado "Artefactos". Para restaurar el Árbol, tendremos que recuperarlos a fin de rellenar el vacío mundo que nos ha quedado.

Para solventar tan ardua y complicada misión contaremos con la inestimable ayuda de dos compañeros de viaje, una guerrera felina o una cornuda criatura alada. Ambas son dos dignas representantes de dos razas de los conejos típicos este juego.










Lo que muchos querréis saber es qué sistema se ha adoptado para las luchas. Será el del ***S.D 2*** o el del ***S.D. 3***?. Pues bien, se trata de un híbrido. Si bien las luchas serán más parecidas a las del ***S.D. 3***, se ha rescatado de la anterior entrega el sistema de cambio de armas y *súper-ataques* basado en el armamento.




El diseño parece sacado de un cuento de hadas. De nuevo el eterno color verde, presente desde el amanecer de esta saga, predomina en los bosques donde se desarrolla la acción. Los escenarios y personajes dibujados a mano nos invitan una vez más a jugar por el mero placer de seguir disfrutando del acabado visual.





GUNBIRD

Sólo nosotros, otakus amantes de los juegos japoneses raros, hemos sido los escogidos para ver en cada compacto lo que nadie ve, lo que nadie aprecia. ***Gunbird*** colma nuestras expectativas con un producto creado para nosotros, y yo os colmaré de todos sus regalos en el **CD-ROM** del Nº4 de **Loading**.













Muchos recordaréis con cariño la saga de "*matamarcianos*" ***AeroFighter*** y su secuela aparecidas en recreativa y en **NeoGeo**. Pues bien, ***Gunbird*** (juego para 1 o 2 jugadores aparecido el 15 de diciembre de 1995 de la mano de **Atlus** y **Psikyo**) es la copia más descarada que de este juego he visto. Lo único que realmente les diferencia son los personajes, que pasan de ser pilotos del ejército de los países más potentes del mundo a ser personajes de anime como una ENCANTADORA brujita con coletas (*armada con un conejo*), un viejo (*montado en un armatoste de latas*), un apuesto y apolíneo piloto (*como los de las películas de los 50s*), una chica imponente (*con ese cuerpo no sé cómo puede ir sobre esa Nube Kinton :D~*), etc...).

Los enemigos tampoco se quedan atrás: una pandilla de patanes motorizados que con cada aparición nos robarán una carcajada (*especialmente la manera de hablar de uno de los esbirros, de la" mala malosa"* ^^).

Nada más conectar la consola nos encontramos con una *intro* de anime puro de gran calidad (*los diseños de los personajes principales, las naves y la ciudad en la que se desarrolla esta larga introducción son dignos de meterse en el CD de la* ***Loading*** ^_^), con una canción que, a buen seguro, la estarás tarareando durante un par de meses. Apenas acaba la introducción nos encontraremos con un vídeo de pseudo-animación con diseños de aeronaves y mapas de época que harán derretirse de nuevo a los que ya lo hicieron con ***Porco Rosso***.

Pero, ¿qué es tan estupendo en este juego como para motivar semejante introducción?.

Os explico: un tiempo antes de aparecer el juego en los mercados se hicieron públicos los diseños y algunas escenas de lo que sería este "*mata-mata*". El principal diseñador instaba a todos los lectores a mandar su versión de cada personaje. No había límite de edad ni de estilos. Todos los dibujos de estos chavales japoneses que un jurado seleccionase tendrían su lugar en una galería dentro del propio juego. Además, el mejor en cada categoría (*es decir, el mejor dibujo de cada uno de los distintos personajes, recibiría un premio y una felicitación en el juego del personaje que escogió para dibujar*).

Y lo prometido es deuda (*oeee* ^_^), además de un entretenido juego de naves disponemos de una mastodóntica colección de dibujos que nos harán reír a carcajada limpia y, a la vez, disponer de una estupenda colección. Pero eso no es todo, si cerca de 500 ilustraciones no eran bastantes para un babeante otaku como yo, en otra sección mangakas célebres exhibirán también sus obras inspiradas en los diseños y bocetos del juego y, la verdad sea dicha, algunos rozan una perfección y una calidad acongojante (*por no decir acojonante, con perdón*).

¿Es eso todo?. Ni mucho menos, ¿ya olvidasteis que esto era un concurso?. Los dibujos ganadores son premiados por cada personaje escogido y una anfitriona de lujo: nuestra brujita con coletas y su amigo el conejito del reloj. Los que tengáis una mínima idea de japonés disfrutaréis aún más, pues los diálogos son apoteósicos (*especialmente aquel en el que la brujita se deprime al ver la representación que de ella ha escogido el jurado, una aberración*).

Gunbird encierra varios secretillos más (*estos no los desvelo* ^_^). Pero pasemos a una valoración objetiva: Como ya he dicho, las melodías y las canciones del juego son dignas de mención y en todo momento harán compañía a unos divertidos diseños y ataques que son copias redibujadas del ***AeroFighter*** original. Se trata de un compacto (que no juego) que rebosa de divertidas referencias a otros juegos y que tardarás horas en degustar por completo.

(**Nota de* ***Amano****: Vale, tal vez el juego no sea tan bueno como aquí lo expongo pero... tengo 300 ilustraciones de una chica con coletas; ¿que más puedo pedir? ^o^*).

Amano
amano_ai@retemail.es



EL REGRESO DEL JUEGO MÁS DIVERTIDO DE PRUEBAS PARA PSX



GACHAGACHAMP





El pasado día 9 de septiembre salió a la venta en Japón la segunda entrega de ***Bishi Bashi Special***, un juego fantástico de pruebas absolutas cuyo antecesor no llegó a pasar las fronteras de "nipolandia", lo cual es una pena, porque aquellos que no se aclaren muy bien con el idioma o estén un poco atolondrados, tendrán un serio problema a la hora de descifrar lo que se debe hacer en cada prueba.

Bishi Bashi Special 2 es un compendio de pruebas unidas de 2 *arcades* de **Konami** que han aparecido en Japón en lo que va de año: ***Gachagachamp*** y ***Hyper Bishi Bashi Champ***, disponiendo de un total de 48 pruebas de habilidad que pondrán a juego nuestra velocidad de selección, pulsación y observación.

Por desgracia, a horas de cierre editorial aún no nos ha llegado el juego, pero cuando leáis estas líneas ya estará disponible.

En el próximo número haremos un análisis más detallado de sus pruebas.

¡¡¡Especialmente recomendado para quienes busquen diversión en grupo!!!

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

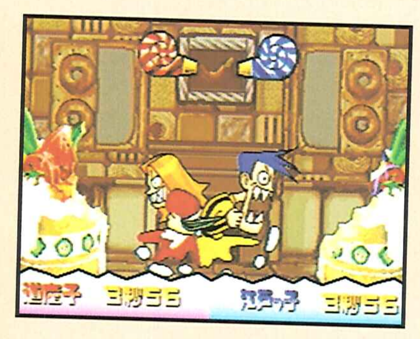


Una de las pruebas incluidas en el Hyper Bishi Bashi Champ es este pequeño homenaje al exitoso y super divertido Guitar Freaks, al que seguramente muchos le pillarán el tranquillo y se pasarán al original.

Imagino que también habréis reconocido esta prueba, guiño al Dance Dance Revolution. Está claro que quieren hacer llegar la moda musical a todos los fans de Konami...

HYPER BISHI BASHI CHAMP









A los dos personajes que manejaremos en las pruebas provenientes de Hyper Bishi Bashi Champ les exprimiremos de tal modo que incluso se convertirán en naves espaciales para combatir al enemigo del espacio exterior...

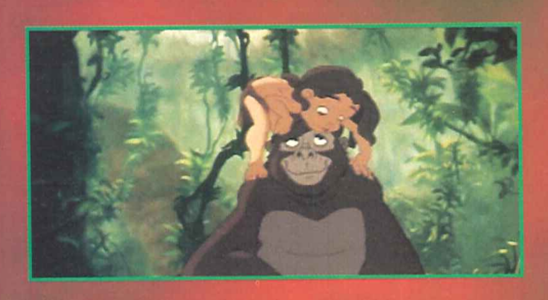


Como es costumbre en la factoría Disney desde hace muchos años, siempre coincide la salida de uno de sus (según ellos) "clásicos" Disney con la adaptación a videojuego de dicha película, dándole una mayor expectación y publicidad si cabe. Este año le llega el turno a la famosa leyenda de Tarzán pero, lógicamente, narrada al estilo "Disney" (o sea, inventándoselo todo).

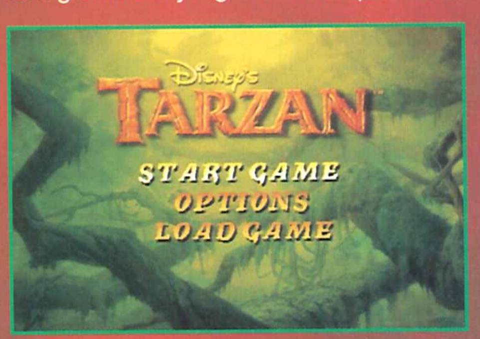
TARZAN

UN JUEGO "DE LEYENDA"

Mucho antes de que podamos disfrutar en nuestro país del nuevo film **Disney**, aquellos que suelan moverse por el mercado de la importación podrán recibir una buena dosis de film gracias al juego de **PSX** que acaba de salir en los **USA**.

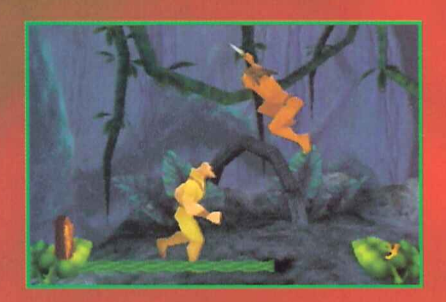






Como ya pasaba en otras entregas **Disney *(Hércules, Lion King...)*, Tarzán** posee una gran calidad técnica y un magnífico acabado, en el que se muestran extensos y cargados escenarios totalmente en *3D* con sus árboles, ramas, pájaros, animales... todo en movimiento y con un gran colorido. Estamos posiblemente ante uno de los mejores equipos de programación de videojuegos de occidente (*no hay más que echar un vistazo a cada una de sus producciones para PSX).*

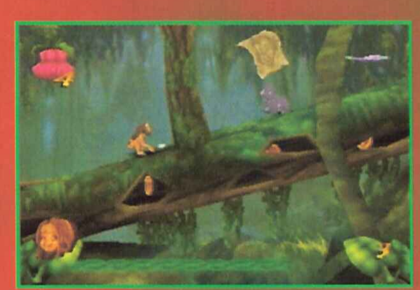
CONTROL DEL JUEGO



En el juego se nos dará opción a llevar a 4 personajes: **Tarzan Jr, Tarzan, Jane** y al mono que los acompaña, pero en la mayoría de las fases manejaremos a **Tarzan**.

El movimiento del personaje está bien conseguido y es sencillo de manejar, teniendo solamente que saltar para que él ya se enganche solo en la ramas y lianas.

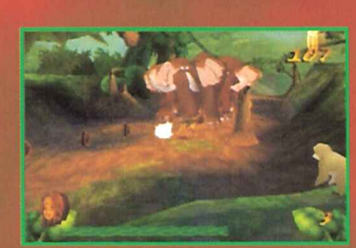




DIFICULTAD

Las dificultad se ha medido perfectamente, haciéndolo ideal para niños pequeños *(en **fácil**)*, para jugadores normales *(en **normal**)* y para expertos *(en **difícil**; este modo es realmente complicado)*.

Disney siempre ha tenido muy en cuenta este punto, ya que sus juegos están enfocados para toda clase de público que en muchas ocasiones por norma general no suele jugar a videojuegos *(por ejemplo un niño que salga "flipao" de la película y le pida el juegecito su a papa)*.









PANTALLAS

El número de fases es muy amplio, 13 pantallas en total, y cada una de ellas con fase oculta, con lo que tenemos el doble de fases, un muy buen número.

Estas pantallas ocultas se consiguen recopilando una especie de dibujo de un mono que está esparcido por cada nivel en cuatro trozos.

También podemos recopilar en cada fase letras que forman la palabra **T-a-r-z-a-n**, que nos da la opción a ver el vídeo de esa fase tantas veces como deseemos.

ANIMACION

Lo bueno de los juegos **Disney** es que puedes ver prácticamente toda la película antes de que salga en los cines de **España**, puesto que en cada inicio de fase y en intermedios, van saliendo escenas de la película en *FMV*.



Por lo que hemos podido ver, la trama sigue muy fielmente a la historia original de **Tarzan** pero claro con el toque típico de la casa, muchas canciones bonitas y bellas *(puaajj...)* una casi inexistente violencia y una indiscutible e increíble animación *(aunque casi toda por ordenador, quitándole mucho mérito)*.



En la película podemos ver a un primer **Tarzan** pequeño *(y cabezón)* inocente y juguetón, y a su versión adulta *(con cara de cavernícola)*.

En definitiva, estamos ante el mejor juego creado por la factoría **Disney** siguiendo las pautas típicas de todos sus juegos y con el fallo de ser muy corto *(en unas horas te lo terminas)*, demostrándonos que su control sobre la **Playstation** lo hacen igual de bien que comerle la cabeza a millones de personas para que vean sus películas *(ejem, ejem...)*.

Javier Herreros
(sbroly@mixmail.com)



Dreamcast llega a España (ya era hora)



Por fin la gran esperanza de **Sega** sale a la venta en nuestro mercado el próximo **14 de Octubre**. Podremos disfrutar de esta potente consola al precio de 39.900 pesetas, incluyendo módem, kit de conexión a **Internet** y un pad de control. Al final, la consola europea vendrá con el módem, convirtiéndose así en el primer sistema de videojuegos que ofrece un acceso gratuito a **Internet**, lo que nos permitirá navegar por la red y tener un correo electrónico.

El lanzamiento de la consola estará acompañado por 10 títulos y se prevé el lanzamiento de 30 juegos más para antes de navidad. Podremos adquirir también *pads* de control por separado y la ***visual memory system***, que es la tarjeta de memoria con cristal líquido que utiliza la ***Dreamcast***, y que además de servirnos para grabar partidas nos permitirá acceder a minijuegos que podremos cargar desde los juegos que los lleven incorporados. El resto de periféricos irán apareciendo progresivamente en el mercado, como la pistola con el ***House of the Dead 2***, el mando de palanca o teclado. Los juegos no utilizarán el típico formato CD-ROM, sino que emplearán un nuevo formato de **Sega**, el GD-ROM, que permite almacenar 1 Gigabyte de memoria, lo que equivale a un 54 % más que los CDs convencionales. Gracias a un amigo mío que ha hecho un viaje a Londres y ha visto ya la consola europea y algunas demos de promoción (*thanks Ferran* ^__^), sabemos con seguridad que la consola será prácticamente igual a la japonesa en color y forma (*de hecho, sólo cambiará el color del logotipo, que en nuestra versión será azul*).

Por fin, la gran esperanza de **Sega** sale a la venta en nuestro mercado. Esta vez la compañía japonesa se lo juega todo y va a poner toda la carne en el asador. Aprendiendo de anteriores errores, **Sega** está rodeando el lanzamiento americano y europeo de **Dreamcast** de auténticos juegazos, cosa que no sucedió con la **Saturn**. Pensad que en los EEUU ya se han reservado más de 200.000 consolas, cifra de reservas que jamás ha alcanzado ninguna otra consola. **Sega** intentará volver a conseguir el éxito y prestigio que consiguió con la **Megadrive** y perdió con los sucesivos fracasos (**Mega CD**, **32 X** y **Saturn**).

Recordemos que en los tiempos de la **Megadrive**, **Sega** dominaba los mercados europeo y americano con un sistema más antiguo que la **Super Nes**, que acaparaba la práctica totalidad del mercado japonés. Con la **Saturn** consiguió una gran porción del mercado nipón, pero fracasó estrepitosamente en América y Europa, y perdió mucho dinero. Ahora viene dispuesta a comerse todos los mercados, usando como arma una ambiciosa y costosa campaña publicitaria. Lo cierto es que **Sega** ha utilizado una buena táctica: su consola tendrá un año de ventaja sobre la competencia, tiempo más que suficiente para nutrirse de una buena colección de juegos. También tendremos la posibilidad de conectarnos a **Internet** de una manera gratuita, y aunque mucha gente diga que la **Dreamcast** no significa un cambio generacional de los sistemas existentes, están muy equivocados, porque el sistema de **Sega** es muy superior a todo lo existente ahora mismo en el mercado. Como hándicap a superar por la **Dream** podemos destacar que tendrá que luchar con la mala fama que injustamente se ganó la **Saturn** y que los sistemas rivales como **PSX 2** o **Nintendo Dolphin** prometen ser mucho más potentes, cosa que no se ha podido comprobar todavía.

Esta vez **Sega** se ha rodeado de los mejores compañías para que programen juegos para **Dreamcast** (**Capcom**, **Namco**, **Konami**, **Treasure**, **Atlus**, **Tecmo** y un largo etcétera...). Si añadimos a esto sus conversiones de recreativas de la **placa *Naomi*** y departamentos propios como el **Sonic Team** o el **Team Andromeda,** nos vamos a encontrar ante un verdadero bombardeo de juegazos. Además, las conversiones de PC son supersencillas, ya que usan un sistema de programación basado en ***Open GL*** y ***Direct 3D***.

Si hablamos de la acogida que puede obtener en el mercado español, la verdad es que todo dependerá de lo que haga **Sega**, influyendo sobre todo el precio de los juegos y la consola, los títulos que acompañarán al lanzamiento de la consola o la atracción que pueda producir la conexión a Internet gratuita (*este aspecto será en Europa de los menos influyentes mientras no se implante la tarifa plana al estilo USA o Japón, ya que por el momento nos vemos obligados a pagar el coste de la llamada telefónica al precio de una llamada interurbana*).

Evil Ryu
Morcer@teleline.es



DINAMITE DEKA 2

Aquí está otra nueva conversión de máquina recreativa de **Sega** para **Dreamcast**. Esta es la secuela de ***Dynamite Deka*** (***Die Hard Arcade*** en EEUU y Europa).

El argumento del juego es simple: somos un comando del ejército encargado de liberar un crucero de lujo secuestrado por una banda de terroristas. La acción se desarrolla entre el crucero y una isla que usan como cuartel general los terroristas.

Dynamite Deka 2 es un *Beat'em all* en 3D *(Beat'em all* es el término con el que se denomina a los típicos juegos de peleas callejeras, como ***Final Fight*** o ***Double Dragon***). Podemos escoger entre 3 personajes distintos. El manejo es bastante simple y con sólo 3 botones podemos realizar todo tipo de combos, supergolpes y llaves. Tenemos también la posibilidad de coger *ítems* que nos proporcionen una superfuerza momentánea, además de disponer de un amplio surtido de armas y objetos para atacar a los malos, que va desde armas de fuego convencionales a un misil de superpotencia destructora o un simple salero lleno de pimienta. También se han incluido las pequeñas secuencias de acción que tenía el primer ***Dynamite Deka***, y que consistían en pulsar un botón o dirección en el momento adecuado para golpear o esquivar a los terroristas y peligros del escenario. Podemos elegir entre tres misiones diferentes, aunque aún así el juego resulta bastante corto al no variar en demasiados aspectos una misión respecto a otra. Si añadimos a esto que el juego tiene créditos infinitos, puedo aseguraros que completar las tres misiones es tarea de hora y media. Para remediar un poco el asunto, los programadores de **AM1**, responsables de la versión original y la de **Dreamcast**, han incluido tres misiones más cuando se completen las tres anteriores, que son las misiones originales pero con una dificultad mucho más elevada. En estas nuevas tareas tenemos que acabar el juego con un solo crédito, y dependiendo de la que hayamos escogido, habrá que completarlo con un límite de tiempo (una especie de ***Time Attack***) o con una ridícula cantidad de energía. También se han añadido a esta versión doméstica galerías de ilustraciones, un cómic, un minijuego (***Tranquilizer gun***), *intros* de vídeo y nuevos modos de juego para uno y dos jugadores.

En el aspecto gráfico el juego ha sido bastante mejorado respecto al arcade, que funcionaba sobre la placa ***Model 2*** (muy inferior en características a la **Dream**), presentando texturas mucho más sólidas y un acabado perfecto, cosa habitual en **Sega**. El control es totalmente arcade, y el movimiento rápido y fluido. El aspecto sonoro es sensacional, a la altura del primer ***Dynamite Deka***. La música parece sacada de una película de acción.

Como aspectos negativos del juego podemos anotar el escaso número de fases, el parecido entre las misiones y un desarrollo demasiado repetitivo para aquellos que no sean fanáticos de estos videojuegos. En definitiva, ***Dynamite Deka 2*** es un buen juego, pero demasiado corto, recomendable sobre todo para los que les gusten este tipo de arcades.

Bueno, como hoy estoy de buen humor, un par de truquillos *by the face*: si completáis todas las misiones del juego podréis jugar con el monillo que acompaña a uno de los personajes, y si conseguís todas las ilustraciones podréis jugar con el "prota" del primer ***Dynamite Deka***.

Evil Ryu
Morcer@teleline.es







JUICIO FINAL AL PRIMER JUEGO DE NAMCO

Con 150.000 copias vendidas en su primera semana en el mercado nipón, ya se ha colocado en la primera posición en el ránking de los juegos más vendidos. Y es que este juego se merece esta posición y mucho más, ya que nos encontramos ante un título que supera a su anterior versión arcade con creces.

La secuela del ya clásico ***Soul Edge*** (***Soul Blade*** por estas tierras, para **PSX**) se convertirá seguramente en uno de los mejores juegos de la temporada.

Este título de la compañía japonesa **NAMCO** es un juego que proporciona horas y horas de diversión, ya que aparte de los ya míticos modos ***Arcade***, ***Vs*** , ***Survival***, etc., tiene el ***Mission Mode***, consistente en ir acabando con tus rivales en diferentes pruebas y que es muy parecido al ***World Tour*** del ***Street Fighter Zero 3*** (parece que se ha puesto de moda poner un modo de este tipo en los juegos de lucha). Con cada combate ganado iremos obteniendo puntos, los cuales se usarán para comprar ilustraciones, escenarios para jugar a dobles, etc. (todo ello incluido en el modo ***Museum***, en el que encontraremos más de 300 ilustraciones. Por su parte, el ***Exhibition Theater*** consiste en una exhibición de cada personaje haciendo sus golpes más contundentes en una *kata*. Asimismo, podrás cambiar la *intro* a tu antojo (que está generada por la consola y no en CGI como nos tienen acostumbrados últimamente), y también nos darán más modos de juego, como el ***Extra-Survival***.

En esta versión se ha añadido a **Cervantes** enemigo final de ***Soul Edge,*** que no estaba incluido en la versión arcade de Soul Calibur.

También tendremos la oportunidad de jugar a través de la Red haciendo uso del ya famoso módem de 56K, el cual lleva incorporado la consola de serie. Pero, la verdad, como no se esmeren en mejorar la transferencia de datos a través de la red, jugar un combate con un amigo/a puede ser un suplicio que dure horas, y eso por no hablar de las tarifas (*por favor queremos una tarifa plana... v_v*).

Soul Calibur es lo más refinado técnicamente que puede verse en el mundo del videojuego; si tenéis oportunidad de echarle un vistazo ya sea en una tienda especializada o en casa de algún amigo que haya adquirido la versión **NTSC**, no lo dudéis y acudid volando. Y quien no tenga la oportunidad, tendrá que esperarse a la versión **PAL**, pero ya os podéis imaginar que todavía tardará en caer por estas tierras olvidadas.

EVIL RYU
morcer@teleline.es













¡MAMÁ! ¡SOCORRO! ¡¡MI SATURN ESTÁ VIVA!!





Los usuarios de la consola **Sega Saturn** están de enhorabuena, ya que **Capcom** se ha acordado de todos ellos y ha efectuado la conversión de ***Street Fighter Zero3***, que posiblemente sea el último gran título para la incomprendida de **Sega** (*aunque a muchos nos pese*).

Sega Saturn es una de las consolas que mejor ha tratado a los juegos de lucha, como por ejemplo haciendo un cartucho de expansión para la memoria RAM y poniendo a nuestra disposición un pad con 6 botones en la parte delantera.

Centrándonos ya en el título que nos ocupa, qué os puedo decir que no sepáis ya; pues que esta versión de **Saturn** es prácticamente igual a la ya vista en **PSX**, con unas cuantas mejoras, como la reducción de los tiempos de carga gracias al apoyo del cartucho de 4 Mb que tantas satisfacciones ha dado a sus usuarios, ya que el usar el mencionado cartucho permite a los programadores hacer una animación mucho más fluida. Además, en el modo ***Dramatic Battle*** podremos jugar a dos *players*, pudiendo elegir a cualquiera de los 37 personajes seleccionables y enfrentarnos a todos uno tras otro *(y sin ralentizaciones).*

El modo más interesante es el ***World Tour***, el cual consiste en seleccionar a un personaje e ir enfrentándolo al resto de personajes en distintas pruebas para ir subiendo el nivel de tu luchador y aprendiendo nuevas técnicas de lucha, como puede ser el ***Chain Combo*** que es el sistema utilizado en otros títulos de **Capcom** como ***Street Fighter Zero*** o ***Darkstalkers***, y que consiste en combinar los golpes empezando con golpe flojo, para pasar a otros de nivel medio y fuerte.

Los puntos negros del programa son la sustitución de las transparencias por las ya famosas tramas de **Saturn**, y las ya denostadas músicas.

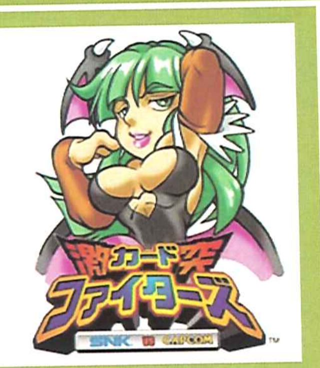
Por esto y por muchas otras cosas os recomiendo a los usuarios de **Saturn** este gran título póstumo de la ya casi desaparecida consola de **Sega**. Guardemos un respetuoso minuto de silencio por su alma.

ZERO
zero@jet.es

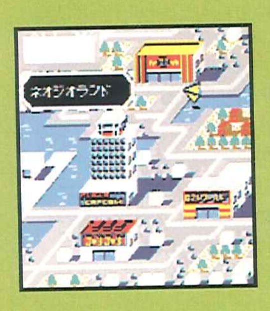


SNK VS. CAPCOM

CLASH CARD FIGHTERS























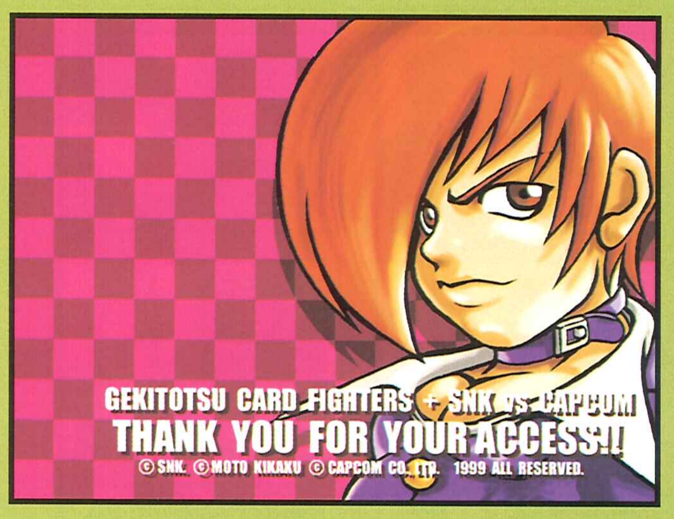




Desde el follón que se montó tras el falso rumor sobre un posible título de lucha de **SNK** *Vs* **Capcom**, y viendo las dos compañías que éste podría ser benficioso para las dos, y habiendo firmado un acuerdo para que ese sueño se hiciera realidad (para más información ver el número **1** de **Loading**,) ya queda muy poco para que el juego caiga en nuestras manos. Concretamente, el día 21 de octubre aparecerá el primero de los títulos.

Como ya sabréis (y si no, ahora lo sabréis) se tiene previsto que aparezcan 3 títulos para **Neogeo Pocket**. Los dos primeros, serán juegos de cartas con los personajes de ambas compañías. Uno estará programado por **SNK**, y el otro por **Capcom**, y tendrán distinta fecha de aparición. Su título sera ***SNK vs Capcom: Clash Card Fighters***. Más tarde tiene que aparecer un juego de luchas más al estilo clásico. Y si todos las expectativas de ventas son superadas, verá la luz una versión para arcade y **Dreamcast.**

Ambas compañías ya han proporcionado imágenes de los personajes que se verán en los juegos de cartas. Si bien hay algunos de los personajes de ***Street Fighters*** y ***King of Fighters***, también se incluyen otros que no son de esas sagas, incluso algunos que ni siquiera son de juegos de luchas propiamente dicho. De este modo vemos como por parte de **SNK** hay caracteres de sagas como ***Last Blade***, ***Buriki One***, ***Metal Slug***, ***Samurai Shodown*** y algún título más. Por parte de **Capcom** tenemos sagas como ***Rival School***, ***Darkstalkers***,





Star Gladiators, ***Resident Evil***...

El juego mantendrá un estilo muy desenfadado, de modo que se ha optado por el ya clásico tipo de dibujo *SD* (*Super Deformed*) que hace las delicias de más de un aficionado otaku. El ilustrador es bastante bueno, y mantiene un dibujo entre el del ***KOF R1*** y *R2*, y el del ***Fatal Fury: Fist Contact***.

Sobre el estilo del juego todavía no se sabe mucho, pero por la información que se ha dado todo parece apuntar que mantendrá cierto parecido con el ***Pocket Monster*** de **Game Boy**. Para que os hagáis una idea, podría ser así: un fan de los juegos de lucha intercambia tarjetas de sus personajes favoritos; por supuesto, le gustan todos, pero para cada carta tendrá más o menos valor dependiendo de si es fan de **SNK** o de **Capcom**. Naturalmente, hay formas "especiales" de ganarlas, y algunas veces no quedará más remedio que luchar y arriesgar una tarjeta. De este modo, sería muy divertido jugar a 2 jugadores vía cable *link*. Imagina que tu amigo tiene una tarjeta que te interesa mucho y lo retas para que puedas ganarle y quedartela ^_^.

Ambos juegos aparecerán al precio de 3800 yens. Y no está confirmado que aparezcan fuera de Japón (*si tienen que traducir mucho texto del japonés, lo dudo*). De aparecer en nuestro país milagrosamente, seguramente lo hará al escalofriante precio de 7.000 pesetillas o más, al que nos tienen "acostumbrados" (*¡defenderé la causa hasta el final!: sí a la bajada de precios para los títulos de* ***NGPC***) y dudo entonces que lo compre mucha gente.

Mientras estamos a la expectativa a que el título caiga en nuestras manos, espero que esta información sea de vuestro agrado, y no dudéis que si averiguamos algo mas lo veréis publicado en **Loading**.

Mangafan
mangafan@teleline.es

CAPCOM CARDS COLLECTION

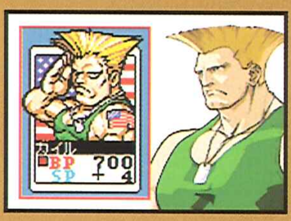




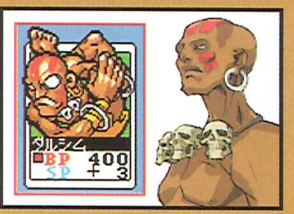




















Muchísima gente en España habrá jugado al ***Metal Gear Solid***, pero lo que muy poca gente sabe es que detrás de este juegazo se esconde un personaje que ha dado vida y forma a este y a otros muchos títulos más de **Konami**. Estoy hablando del director de la saga ***Metal Gear***, ***Snatcher***, ***Policenauts***...

HIDEO KOJIMA

EL STEVEN SPIELBERG DE LOS VIDEOJUEGOS



PERFIL DEL "MONSTRUO":

Hideo Kojima nació el 24 de agosto de 1963 en Setagaya (Tokio). A los tres años se trasladó con su familia a Kobe, ciudad en la que creció. Ya en la escuela intermedia mostró especial interés por las películas "de tiros" e, influenciado por ellas, empezó a escribir guiones "caseros".

Futuras ambiciones:
Ser director de películas de acción.
Producir juegos totalmente novedosos y que impresionen por su originalidad, juegos nunca creados anteriormente, de "*nueva generación*" como él los llama, lógicamente para las próximas consolas *(***Playstation 2, Dolphin Project***)*.

Hobbies: Ver películas, leer y escuchar música.

Directores de películas favoritos: Luc Besson, Jean Cocteau, Krzysztof Kieslowski, David Lynch, Danny Boyle, James Cameron, John Carpenter, Jan Kounen, Dario Argento, George A. Romero, Sam Raimi, Peter Jackson, Quentin Tarantino, John Woo, Robert Rodríguez, Akira Kurosawa, Masayuko Suoh, Joji Iida.

Juegos de Hideo Kojima, ordenados según fecha de salida y trabajo desempeñado:

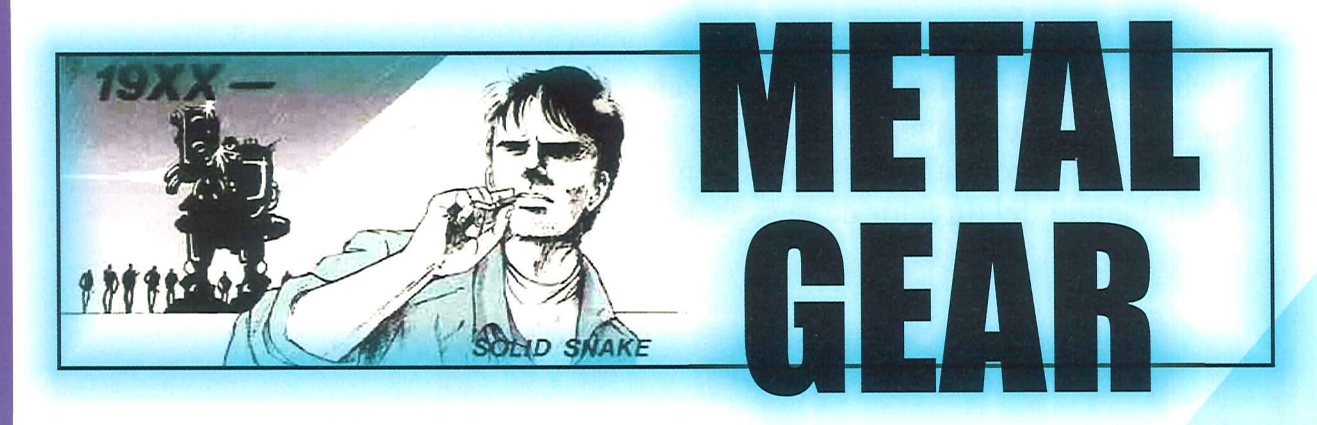
- *-Metal Gear - MSX, 1987 - Planning, screenplay*, director.
- *-Snatcher - MSX, 1988 - Planning, screenplay*, director.
- *-Metal Gear 2: Solid Snake - MSX, 1990 - Planning, screenplay*, director *character*.
- *-Snatcher - PC-Engine - Planning, screenplay*, director.
- *-Snatcher - 3DO - Planning, screenplay*, director.
- *-Snatcher - PSX - Planning, screenplay*, director.
- *-Snatcher - Saturn - Planning, screenplay*, director.
- *-Policenauts - PC-Engine, 1994 - Planning, screenplay*, director.
- *-Policenauts - 3DO, PlayStation, 1995 - Planning, screenplay*, director, *editing*.
- *-Policenauts - Sega Saturn, 1996 - Planning, screenplay*, director, *editing*
- *-Tokimeki Memorial Drama Series #1 (Niji-iro no Seishun) - PlayStation, Sega Saturn, 1997 - Planning, drama direction, producer*.
- *-Tokimeki Memorial Drama Series #2 (Irodori no Love Song) - PlayStation, Sega Saturn, 1998 - Planning, drama direction*, productor.
- *-Metal Gear Solid- PlayStation, 1998 - Planning, screenplay*, director.
- *-Metal Gear Solid Integral- PlayStation, 1999 - Planning, screenplay*, director.

Músicos favoritos: Joy Division, New Order, Ultravox, Sisters of Mercy, The Cure, Nick Cave and the Bad Seeds, Depeche Mode.

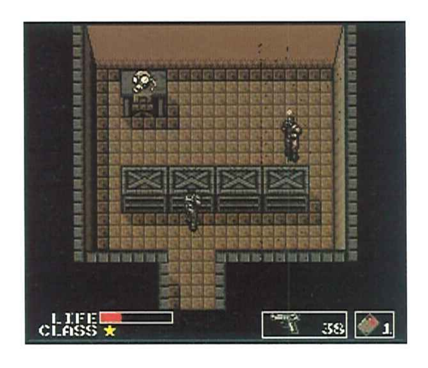
Actrices favoritas: Juliette Binoche, Meg Ryan, Diane Lane, Jodie Foster, Alicia Silverstone.

Bueno, supongo que con toda esta información sobre **Hideo Kojima** estaréis mucho más informados sobre este personaje. Así podréis comprender que siempre detrás de un gran juego, se esconde un gran director, como en este caso.

Dossier by Javier Herreros
sbroly@mixmail.com



METAL GEAR







Estamos ante el juego que lanzó a la fama a **Hideo Kojima**. En el año 1987 apareció en el mercado japonés ***Metal Gear*** para el ordenador **MSX**. Este título causó una auténtica revolución entre los usuarios japoneses, ya que éste contenía ideas y conceptos nunca vistos anteriormente en ningún juego.

Hideo Kojima consiguió pasar la frontera de los mediocres juegos de plataformas y aventuras típicos del momento para crear un título de espionaje en el que lo importante no era matar a todo lo que se moviera, sino esconderte para no ser visto y realizar estrategias para poder salir airoso de las situaciones. Se puede decir que ***Metal Gear*** fue el primer juego "real" de la historia, en el que entraban en juego unos personajes detallados con su propia historia y vida, envueltos en una trama de calidad en la que, como en todos los títulos de **Hideo Kojima**, los sentimientos de amistad, amor y traición entran a escena.

Las características técnicas del juego obviamente no son nada del otro mundo, pero si pensamos en la fecha en la que salió, os puedo decir que era lo mejor técnicamente que había para cualquier plataforma doméstica. Un interminable mapeado (*mucho mayor que el del **MGS** actual*), una increíble banda sonora y una jugabilidad desbordante lo avalaban.

En el primer ***Metal Gear*** teníamos como es lógico un gran arsenal de armas de diseños más clásicos que los utilizados en el ***MGS*** pero de funciones muy parecidas ya que, por ejemplo, podíamos utilizar los *Stingers* y el lanzamisiles teledirigido *Nikita*. También podíamos pegar puñetazos, coger la máscara antigás, los prismáticos, las cajas pare escondernos dentro de ellas, el chaleco antibalas... en fin, prácticamente las mismas cosas que en el título realizado en 3D.

El ***Codec*** también se podía utilizar, que al igual que en el ***MGS*** nos servía para obtener importante información e ir conociendo poco a poco a todos los personajes.

¿Y por qué un *Solid Snake* recién ingresado en las fuerzas especiales ***Fox-Hound*** decide aceptar una misión tan peligrosa, en la que debe infiltrarse solo en la base enemiga *Outer Heaven*?. Pues porque su gran maestro y amigo **Grey-Fox** desapareció misteriosamente en ese mismo punto y quiere resolver el caso él mismo.

Por su parte, **Grey-Fox** se infiltro en la base para intentar desactivar una nueva y destructiva arma llamada ***Metal Gear***, pero nada se sabe de él desde entonces; sólo un último mensaje en el que explica que la nueva arma usa tecnología nuclear y que puede destruir todo el mundo.

Con esta base argumental se desarrolla este primer juego de **Kojima**, en el que iremos conociendo a multitud de personajes tanto por ***Codec*** como en persona, en la propia base...

Existen dos ***Metal Gear*** para la consola **Nintendo 8bits** que no voy a comentar, ya que no están dirigidos por **Hideo Kojima**.

Estos dos juegos están realizados por **Konami** pero sin la supervisión del citado director, por lo que la calidad en total es malísima.

Konami intento sacarle partido al éxito que **Kojima** había creado con los dos ***Metal Gear*** de **MSX** y lanzo al mercado estas versiones de **Nintendo** que decepcionaron a un público que esperaba dos maravillas como las de **MSX**.

Estos dos ***Metal Gear*** no tienen nada que ver con **Hideo Kojima**, ni siquiera influyen en la historia base de la saga ya que si miráis la base de datos que posee el ***MGS*** de las misiones anteriores *(es la opción "especial")*, comprobaréis que estos dos juegos no se citan, demostrando que **Kojima** los desecha totalmente, como si no existieran *(y bien que hace porque son patéticos)*.

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE



スペシャル フォース グループ フォックス ハウンド
Special Force Group **FOX HOUND**

Con el éxito que obtuvo **Hideo Kojima** con la primera parte de este juego, todo indicaba que una segunda parte haría su aparición de inmediato. Casi 3 años después del *boom* ***Metal Gear***, apareció ***MG 2 Solid Snake***, con el que **Kojima** consiguió de nuevo superarse a sí mismo creando un juego muy superior a su antecesor.

Esto lo digo porque en ***Metal Gear 2 Solid Snake***, un juego de hace casi 10 años, ya podíamos ver muchas de las características que posee el propio ***MGS***, como por ejemplo rastrear por el suelo para meternos de bajo de los tanques o llamar la atención de los guardias dando golpes en cajas o paredes. Este tipo de cosas eran impensable en juegos de esa época y de hecho ningún otro juego ni de **Konami** ni de otra compañía logró realizar un título que tuviera este tipo de detalles.

Esta segunda parte retiene todas las características y detalles de la primera, a los que se suman otros muchos como la inclusión del mapa que, al igual que en el ***MGS***, nos servirá para detectar el movimiento exacto de los guardias.

Las similitudes con ***MGS*** son muy evidentes, dando la impresión de que el título salido en **PSX** es el mismo juego contado de otra forma y no me refiero a la historia, que no tiene nada que ver, sino a las cosas que tienes que hacer y a las situaciones en las que **Snake** se mete. Por ejemplo, para entrar a la base en el principio del juego, lo tenemos que hacer por los respiraderos, eligiendo entre uno en la parte baja, plagado de ratas, o uno en la parte alta. ¿Os suena?; el planeamiento es exactamente igual al del ***MGS***. Los combates contra los "*jefes de final de fase*" son también muy parecidos, teniendo incluso en una ocasión que abatir a un *cañonero ruso* de la misma manera que **Snake** derriba a **Liquid** de su helicóptero en el ***MGS***, pero claro, de una manera mas "*cutre*", ya que siendo el juego en 2D la cosa se limitaba mucho. Incluso tenemos la oportunidad de salvar o dejar morir a uno de los personajes del juego al igual que pasa con **Meryl** en el ***MGS.***

En esta segunda parte **Snake** se infiltra en una base localizada en Zanzíbar, con la misión de rescatar a dos doctores creadores de un revolucionario combustible llamado "*OILXI*", pero las cosas se complican, ya que detrás de todo este turbio asunto se esconde el mismísimo **Big Boss.**

En definitiva, ***Metal Gear 2 Solid Snake*** es el mejor juego de **MSX**, tanto por su jugabilidad como por su excelente guión que para su época estaba muy bien pero que, lógicamente, no le llega ni a la suela de los zapatos al argumento que posee la tercera entrega ***MGS.***

Los personajes de este juego son los siguientes:

-Solid Snake: ¿Quién si no podía ser el protagonista de este juego?. En esta versión **Snake** tiene un aspecto algo más mayor que en el ***MGS***, en el que le quitaron algunos añitos para que fuera más "*comercia*l".

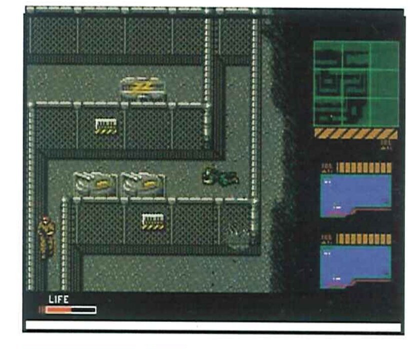
-Roy Campbell: Este personaje hace su aparición en todos los ***Metal Gear*** hasta el momento, junto con **Snake y Gray Fox**, quienes también aparecen en toda la saga.
Roy antes de pasar a ser el comandante de ***Fox Hound*** fue miembro de la brigada especial "***Grean Beret***", su nombre en clave era ***Chiken-Fox***. **Campbell** fue quien encomendó esta misión a **Snake**, sabiendo que sólo él podría acabarla con éxito.

-Holly White: Esta intrépida reportera consigue entrar y pasar totalmente desapercibida en la base. Se encontrará con **Snake** varias veces en el juego, dándole útiles consejos e información. Este personaje es algo así como **Meryl del *MGS***, con la diferencia de que **Snake** y ella no se enamoran.

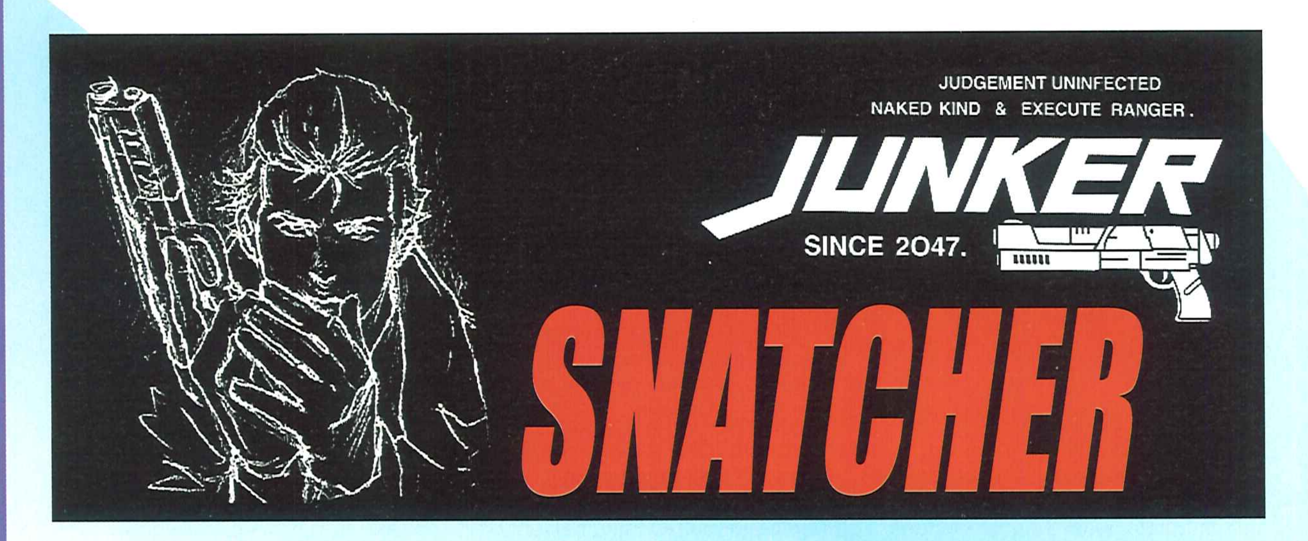
-Grey Fox: En esta ocasión este personaje aparece con su verdadera identidad dejando lo de ser *ninja* para el ***MGS.***

-Kio Marv y Madnar: Estos dos doctores son la causa por la cual **Snake** se infiltra en la base, su misión es rescatarlos con vida pero cuando se dispone a hacerlo algo inesperado sucede...

-Big Boss: Supuestamente, el mejor guerrero del mundo *(aunque yo pienso que es **Snake**)*. Quiere en conseguir la formula del ***OILXI*** para venderla al país que más dinero le dé por ella. Con este dinero pretende crear país gobernado por él, en el que miles de soldados serán instruidos en la batalla para así poco a poco conquistar más zonas del mundo.







Muchos *fans* de **Hideo Kojima** piensan que este es el mejor juego de todos los creados por este director. Yo sigo pensando que el ***MGS*** es mucho mejor, no por ello despreciando en nada a este juego, ya que pienso que es uno de los mejores títulos que he jugado.

Snatcher posee un ambiente futurista, de ciudades con rascacielos impresionantes, coches voladores, carteles de neón por todas partes y todo lleno de gente, muy parecido a la película ***Blade Runner*** (*de la que indudablemente* ***Kojima*** *ha copiado muchos aspectos introduciéndolos posteriormente en el juego*).

Tanto el ***Snatcher*** como el ***Policenauts*** se desarrollan de la misma manera: el juego nos va mostrando diferentes escenarios y situaciones (como *si de un cómic digital se tratase*) en las que, a través de diferentes menús, iremos eligiendo los lugares donde queramos ir y también las frases que queramos decir (*como en un* ***Tokimeki***).

Existen varias versiones del ***Snatcher*** para diferentes plataformas de videojuegos, cambiando en todas algunos detalles gráficos o sonoros.





-Versión MSX: Fue la primera de todas; los gráficos, para la época en la que salió, estaban bastante bien. Este juego causo auténtico furor en Japón por su excelente planteamiento, ambientación y guión (*imaginad un juego con un detallado guión en una época en la que sólo había cosas tipo* ***Mario Bros***).

-Versión PC-Engine: Esta versión posee unos gráficos considerablemente mejores que los de ***MSX.*** Las músicas también sufrieron una gran mejoría, ya que siendo un soporte de **CD-ROM,** se pudieron realizar unas composiciones musicales de gran calidad (*como si de un CD de música normal se tratase*).

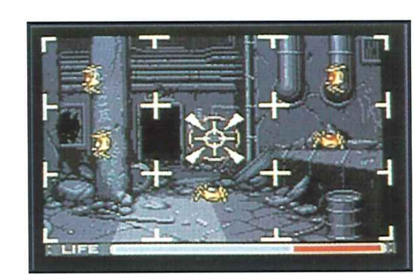
-Versión Mega-CD: Llegamos a la mejor versión de todas, y no por los gráficos o por las músicas, sino porque es el único ***Snatcher*** traducido al inglés (*todos los demás están en japonés*). Obviamente, esto hace que la versión de **Mega-CD** sea la preferida y más jugada por los occidentales.

-Versión PSX: Esta versión es la que tiene mejores gráficos y sonido. Todas las músicas del



juego las genera la consola (*menos 4 o 5*), siendo mucho mejores que las de las versiones anteriores. Los gráficos no se han beneficiado de tanta mejora como las músicas, pero de vez en cuando algo se nota.
También incluyeron para **PlayStation** dos presentaciones en 3D que no poseen los demás.

-Versión Saturn: Esta versión es idéntica a la de **PSX,** con la única diferencia de que salió después.





ARGUMENTO:

El 6 de junio de 1991 en Chernoton (Moscú) surge un virus llamado "***Lucifer Alpha***" que acaba con el 80% de la población de Europa. Cincuenta años después, en el 2042, se sigue con la incógnita de lo que realmente ocurrió en Moscú. En ese mismo año, se da la noticia de que en un avión de pasajeros estrellado en Neo-Kobe se ha encontrado, junto con los restos de todas las víctimas, a un "***bioidre***"(*una especie de esqueleto mecánico muy parecido a los que salen en la película "Terminator"*).

Nadie conoce la procedencia de este *cyborg* ni porque viajaba en ese avión, lo único claro es que éste había suplantado a un hombre de negocios con mujer e hijos y ninguno de ellos lo había notado. ¿Será una nueva arma enemiga?, ¿un ataque alienígena?, ¿tendrá algo que ver con el gran desastre de Moscú?. El pánico se apodera de la gente puesto que los "***Snatcher***" (*se llamará así desde ese momento a los "bioidres"*) podrían estar totalmente infiltrados en la sociedad sin llamar la atención y a la espera de cualquier orden.

Con este extraño hallazgo coinciden unos extrañas muertes en las que todas las víctimas aparecen con la cabeza cortada. ¿Tendrán los "***Snatcher***" algo que ver con estos sucesos?.

En ese mismo año se crea en Neo-Kobe la policía especial "*Junker*" encargada de perseguir y destruir a estos "***Snatcher***" (*que en inglés significa "usurpadores"*) y de la que **Gillian Seed** (*el "prota"*) es miembro.

Con este interesantísimo guión empieza este juego lleno de suspense, acción, humor y todo lo demás que **Hideo Kojima** sabe poner es sus juegos.



PERSONAJES:



-Gillian Seed (*31 años*): Es el protagonista del juego. Tres años atrás perdió la memoria por causas desconocidas y no recuerda nada de su pasado, pero algo le dice que ingrese en la policía especial *Junker*.



-Jamie Seed (*29 años*): Es la mujer de **Gillian**. Ella también perdió la memoria tres años atrás (*ellos no recuerdan que estén casados, pero la documentación que poseen así lo dice*). No son una pareja muy normal, puesto que no existe amor entre ellos ya que no se recuerdan en absoluto.



-Random Hajile (*edad desconocida*): Uno de los primeros miembros del departamento *Junker*, es una "máquina" cazando "**Snatchers**".



-Jean Jack Gibson (*55 años*): Ha trabajado 30 años como policía. La causa de que ingresara en la agencia *Junker* es la muerte de su mujer a manos de un"**Snatcher**". Su experiencia le hace gran cazador de ***bioidres.***

-**Katrina Gibson** (*18 años*): Hija de **Jack Gibson** y única familiar, es una gran modelo ganadora del premio "*miss 17*". Es muy estudiosa y quiere llegar a ser una de las más importantes modelos del mundo.



-Benson Cunningham (*55 años*): Es el actual jefe de **Gillian**. En la anterior década fue soldado de las fuerzas especiales ***Fox-Hound***, pasando posteriormente a jefe de estrategia; por este motivo ingresó en la policía especial *Junker* dadas sus grandes habilidades militares.



-Mika Slayton (*23 años*): Es la secretaria de la policía especial *Junker*. Se graduó en la universidad de Neo-Kobe en psicología criminal e información social. Es muy bella y debajo de su frágil aspecto esconde un gran corazón pasional.



-Harry Benson (*55 años*): El técnico especialista en toda clase de mecanismos, robots y ***Navis*** (*son cyborg que acompañan a los Junker*). Le gusta demasiado la bebida y es un fanático de la cultura del siglo anterior.



-Napoleón (*edad desconocida*): De procedencia china, este extraño personaje es el soplón mas informado de todo Neo-Kobe. Su verdadero nombre no se sabe pero lo que está claro es que su seudónimo no le pega en absoluto.



-Isabella Velvet (*24 años*): La más famosa "*Hologram Vision Star*". Es una gran actriz y ganó el primer premio en el festival internacional cinematográfico de Neo-Kobe. Antes de ser actriz era bailarina en un bar llamado ***Outer Heaven.***



-Metal Gear (*1 año*): Este curioso robot es el toque personal que siempre le gusta meter a **Hideo Kojima** en todos sus juegos, un detalle que une a este juego con otros de su misma producción. ***Navi Metal Gear MK II***, como su nombre indica, es una especie de reproducción en miniatura de un ***Metal Gear*** (*de unos 50 milímetros de altura*). Los ***Navi*** son pequeñajos robots que acompañan a los *Junkers*. ***MGMKII*** es el que le asignaron a **Gillian** y sus funciones le serán muy útiles, ya que puede analizar todo tipo de objetos y personas. También sirve como teléfono, ya que a modo de video conferencias nos podremos poner en contacto con infinidad de personajes (*algunos de ellos serán de otros juegos de* ***Hideo****...*).

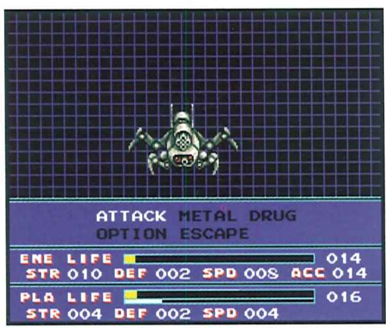


DOSSIER HIDEO KOJIMA









El ***SD Snatcher*** se diferencia del original en que, como el nombre bien indica, los personajes están es *Super Deformed* (*chiquitillos y cabezones*). Aparte de este cambio, este juego varía en otras muchas cosas respecto al original, ya que ni el modo de juego ni la historia son iguales.
Diferencias del ***SD Snatcher***:

1- Los personajes son los mismos, pero claro, con una pinta mucho más infantil y despreocupada. Las personalidades de los personajes cambian bastante, realizando chistes y tonterías durante todo el juego. En pocas palabras, esta versión es de "*coña*", una parodia del original en la que nos reiremos aún más que con el ***Snatcher*** normal.
2- La historia cambia en algunos aspectos pero la base argumental sigue siendo la misma. Las situaciones, sucesos y emplazamientos del juego han sido cambiados. Por ejemplo, si en el original teníamos que ir a una fábrica abandonada solos en un determinado momento del juego, en el ***SD*** cambiará, y tendremos que ir a un almacén del puerto acompañados de **Random Hajile.**
3- La forma de juego es diferente al original. El ***SD Snatcher*** es muy parecido a un juego de rol (*los gráficos recuerdan mucho **al Final Fantasy IV***), en el que llevamos a los personajillos por un mapeado, hablando con gente y de vez en cuando enfrentándonos a los enemigos que aparezcan.
4- Las luchas son como en cualquier juego de rol. Mediante menús vamos eligiendo el ataque o magia que queremos realizar y al bichejo que queremos abatir, y listo. Los ataques y demás siempre son disparos, láser, bombas y esas cosas (*muy parecido al modo de juego del **Parasite Eve***).

Estas cuatro diferencias hacen que este juego no sea una simple "versión" más del ***Snatcher***, sino que sea un juego totalmente nuevo y diferente respecto a su "*papá*".
La "pega" que tiene esta versión es que sólo existe en **MSX**, por lo que es bastante difícil hacerse con él (*aunque si buscáis bien podéis encontrarlo para emulador... y en español*).
Este juego no se lo debería perder ningún buen aficionado a los juegos de rol, puesto que estamos ante uno de los más buenos y sobre todo divertidos juegos de este género y, sin duda, del mejor gráficamente de **MSX.**

Personajes *de **SD Snatcher*** (*cambian detalles respecto al original*):

-Gillian Seed: Permaneció congelado 50 años hasta que fue encontrado y rescatado de su congelación en Moscú en el año 2039. La causa de su congelación es un misterio, pero es por este motivo que no consigue recordar nada de su pasado.

-Jamie Lorraine: Mujer de **Gillian**. Fue encontrada junto a él en Moscú. También permaneció 50 años congelada y no recuerda nada. Se sabe que son pareja por los documentos encontrados junto a ellos, pero su relación no es muy normal, puesto que no se recuerdan en absoluto y por tanto no existe amor entre ellos.
Ella es la médica de los *Junkers*, proporcionándoles medicinas, antídotos y todo lo necesario para poder pasar con éxito los innumerables peligros (*en el **Snatcher** normal este personaje no es médico*).

-Random Hajile: Lo único que le interesa es cazar "**Snatchers**", es un verdadero as en la materia y te sacará de más de un problema.

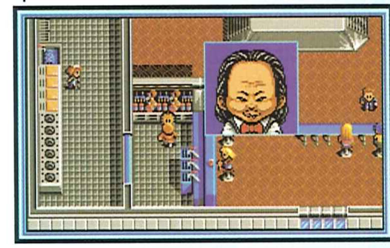
-Mini Metal Gear: Es el ***Navi*** de **Gillian**. En este juego su tamaño es muy inferior al que tiene en el ***Snatcher*** normal, ya que cabe en la mano o en un bolsillo... es adorable (*yo quiero uno*).

-Benson Cunningham: Este personaje desempeña el mismo papel que en el ***Snatcher*** original.

-Harry Benson: En esta ocasión este formidable técnico pasa a ser un tanto más "*cutre*" que en el título original ya que muchos de los cacharros que inventa no tienen ninguna utilidad.

-Geoff: Ayudante de **Harry.** Este personaje es nuevo y sólo aparece en este ***Snatcher***. Es el encargado de vendernos las piezas y armas que necesitemos.

-Robin: Robot-médico perteneciente al departamento de medicina de la policía especial *Junker*. Este personaje también es nuevo y nos suministrará vida y energía las veces que queramos.






スナッチャーだ!
漫画 青木邦夫


1ª PARTE
JUNKER
Hola, soy Gillian, un JUNKER
Qué interesante, ¿y en qué consiste tu trabajo?


Soy un cazador de Snatchers...
...y voy a enseñaros como localizarlos. Aquí dentro hay uno...
¿Aquí? ¿Estás seguro?


パカ
¡Ah! ¡M 'an pillao! ¡Mecachis!


Hola, jeje... estooo... yo la verdad, pasaba por aquí...
Lo siento chaval, estamos en la tele en directo... Otro día será...
ドン


¡¡HA SIDO GENIAL!!
PARA ACABAR CON ESTOS TIPOS USO MI PISTOLA BLASTER.
¡¡HASTA PRONTO!!
¡AH!

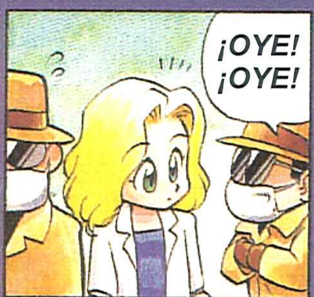

2ª PARTE
RECONOCIMIENTO (I)
¡¡Ku Ku Kuuu!! Soy un Snatcher pero nunca se darán cuenta...
...con este disfraz tan bueno pasaré desapercibido...


¡¡Snatcher!! ¡¡Estás acabado!!
¡¡Ah! ¿¡Qué!? Pero... ¿¡Como me han descubierto!?
チャ


Cuidado todo el mundo, ¡¡este tipo es un Snatcher muy peligroso...!!
.....


3ª PARTE
RECONOCIMIENTO (II)
Nuestro amigo Random ha sabido diferenciar a este Snatcher...
Pues parece un tipo normal...
?


Era fácil de reconocer por su aspecto cutre...
Cualquier JUNKER se habría dado cuenta en seguida de su presencia.


¡OYE! ¡OYE!


Miiiira bonicaa♥
Chiaaaa aaaaan!!


ド

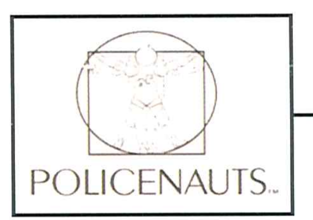

¿Lo veis? Son muy distintos a los humanos...
Hasta el próximo programa ...!!
Se lo ha cargao ...
¡Ah!


4ª PARTE
REGALO


ESTAS SALÍOO
END







POLICENAUTS

A este juego se le puede catalogar como la "secuela" del ***Snatcher***, aunque sólo en forma de juego, puesto que la historia y ambientación son totalmente diferentes.
Este juego por desgracia no existe en otro idioma que no sea el japonés, por lo que mucha gente nunca podrá entender su intrincado argumento.

ARGUMENTO

La historia comienza con un *flashback* del protagonista **Jonathan Ingram**, que lo sitúa en el año 2013, cuando era miembro del grupo de **policenauts** (*policías-astronautas*) de la colonia espacial **Beyond Coast**, una ciudad espacial autosuficiente de enormes dimensiones, como una segunda Tierra (*pero más pequeña*) .

Durante un test de un nuevo traje armado espacial, el traje de **Jonathan** falla misteriosamente, precipitándolo al vació del espacio.

25 años después es hallado en perfecto estado gracias al sistema de criogenización que poseía el traje.

Jonathan Ingram vuelve a la tierra con la edad de 28 años, cuando su verdadera edad debería de ser de 53, pero gracias a la congelación total sufrida se conserva exactamente igual que cuando le ocurrió el misterioso accidente.

Ya que le es imposible volver a su trabajo, decide abrir en Old Los Ángeles, en la Tierra, (*o "Casa", como la llaman en el juego*) una agencia privada de detectives en la que sólo trabaja él.

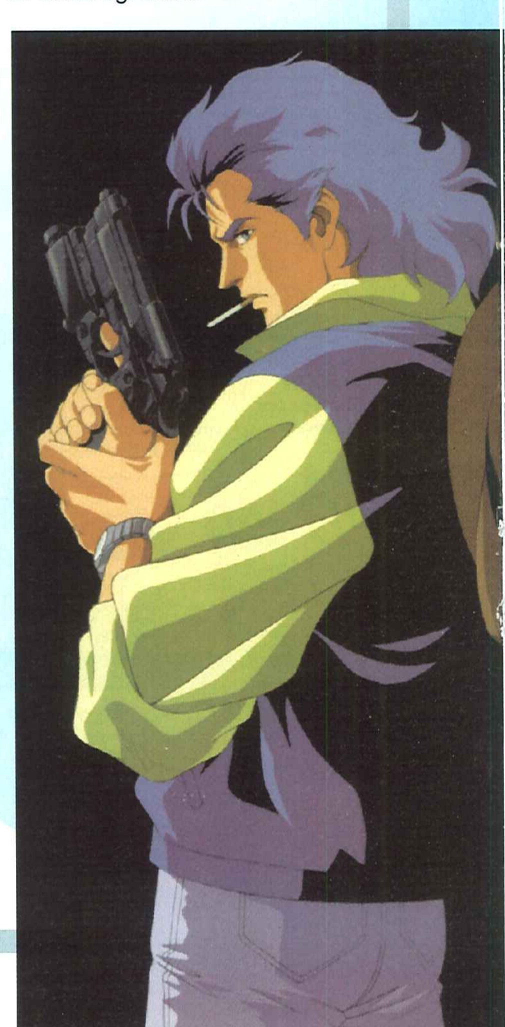
En el 2040, estando **Jonathan** en su agencia privada, se le presenta **Lorraine Hojyo**, su ex mujer (*ahora con 55 años de edad y casada con otro hombre ya que él desapareció hace 25 años*).

Su ex mujer le pide por favor que busque a su marido desaparecido, dándole como única pista unas extrañas cápsulas que tenía en su cuarto, pero **Jonathan** no acepta el caso porque un día juró no volver nunca más a Beyond Coast a causa de su accidente. Tras esta negativa **Lorraine** se marcha. En ese momento nuestro protagonista se asoma por la ventana viendo unas extrañas huellas y un *cyborg* cerca del coche de su ex mujer, comprendiendo enseguida que le han colocado una bomba; pero es demasiado tarde, el artefacto explota y mata a **Lorraine.**

Jonathan no puede dejar las cosas así y decide viajar a Beyond Coast y realizar el encargo encomendado por su ex mujer.

Ya en su destino, empieza a investigar y a encontrarse con antiguos amigos y enemigos (*todos con 25 años más*) empezando a comprender que su desaparición y el caso que lleva entre manos están de alguna forma ligados entre sí.

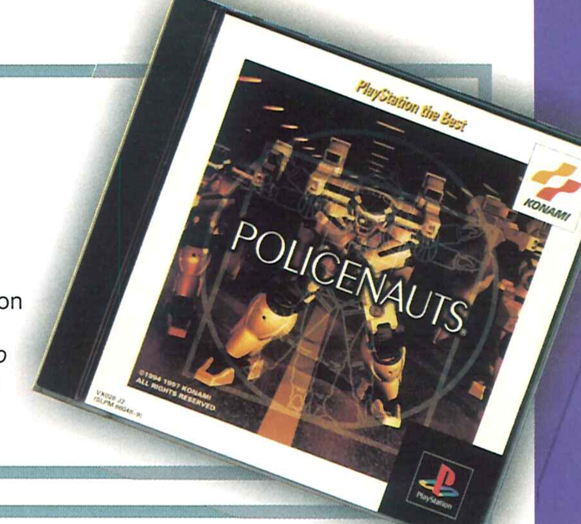
Esto es sólo el principio de esta intrigante historia llena de misterio, acción, traición y amistad, que te envolverá totalmente en su excelente argumento, merecedor de cualquier premio del ámbito cinematográfico.

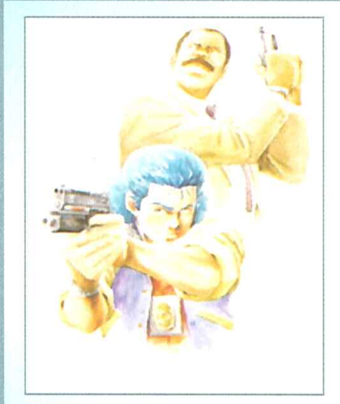


DIFERENTES VERSIONES

Policenauts ha salido para cuatro plataformas diferentes de videojuegos, primero para **PC-Engine,** luego para **3DO** y posteriormente para **PlayStation** y **Saturn**, en la que los gráficos fueron notablemente mejorados.

Las diferencias existentes entre las dos versiones de **32 bits** son casi inapreciables, tan sólo cambia el detalle de que la versión de **Saturn** posee unos vídeos de calidad inferior a los de **PSX** (*debido al pésimo FMV que posee esta consola*) y tiene 3 CDs en lugar de dos, ya que los vídeos en **Saturn** tienen una formato que ocupa mucho espacio.









El juego se divide en dos partes diferentes, igual que pasa con el ***Snatcher***, una es la de investigación y otra la de acción.

Policenauts es una película interactiva, que a base de imágenes y vídeos (*todos ellos de anime y con una duración total de unas dos horas de FMV*) tendrás que ir decidiendo distintos caminos y buscando pistas que te lleven al final del caso. Si habéis jugado alguna vez a un **Tokimeki,** entenderéis perfectamente la mecánica del juego.



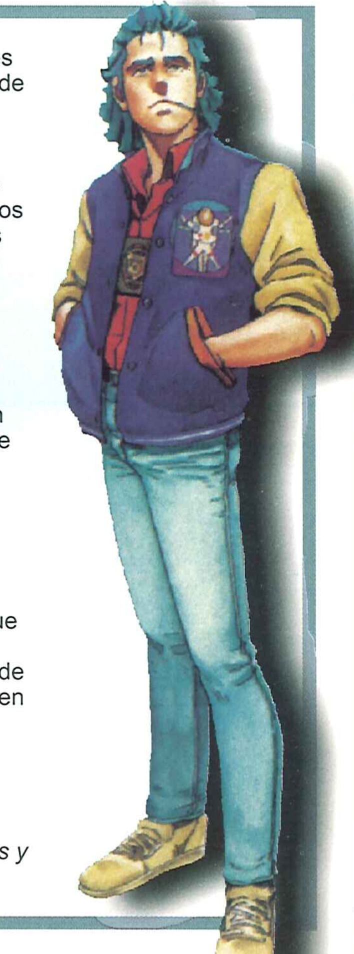
Una de las facetas importantes de **Policenauts** son las escenas de acción, en las que, armados con una potente pistola de plasma, tendremos que ir abatiendo a los diferentes enemigos y robots que nos vayamos encontrando, algunos enfrentamientos están chulísimos (*destacando la persecución en el metro*).

También podemos medir nuestra puntería en el centro de entrenamiento de disparo, donde podremos encontrar multitud de pruebas, convirtiendo esta opción casi en un juego independiente de disparo.

Si tienes la pistola de **PlayStation** o **Saturn**, podrás usarla en estos enfrentamientos, dándole un mayor realismo.

Su excelentes escenas dibujadas por el mismo equipo que el del ***Metal Gear Solid*** y su fantástica banda sonora, mezcla de *jazz* y *blues* te meterán aún más en el juego, que si lo empiezas, no podrás dejar de jugarlo hasta el final.

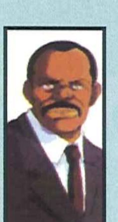
Al igual que el ***MGS***, el ***Policenauts*** está hablado en su totalidad (*menos pequeñas partes y obviamente en japonés*).



PERSONAJES PRINCIPALES DE POLICENAUTS



- Jonathan Ingram: Antiguo miembro del grupo ***Policenauts***, sufrió un extraño accidente 25 años atrás.



- Ed Brown: Amigo y compañero de **Jonathan** cuando trabajaba de ***Policenauts***, al volver a encontrarse con él decide ayudarle en el caso. **Ed Brown** en la actualidad trabaja en la ***BCP***, una especie de agencia de policía.



- Lorraine Hojyo: Ex mujer del protagonista, casada en la actualidad con **Kenzo Hojyo**. Muere por una bomba en su coche a manos de un extraño *cyborg* vestido de negro.



- Karen Hojyo: Hija de **Lorraine**, posee un asombroso parecido a su madre de joven, creando un extraño lazo entre ella y **Jonathan**. **Karen** es la más importante reportera de todo Beyond Coast.



- Meryl Silverburg: Sí, la misma **Meryl** del ***MGS*** interpretando un papel distinto, pero manteniendo un aspecto físico idéntico. Es la jefe policía, experta en toda clase de armas y explosivos y miembro oficial de ***Fox Hound***.



- Dave Forrest: Compañero y amigo de **Meryl**. A **Dave** no le gusta la violencia *(¿y por qué se mete a policía?)*, por lo que siempre evita disparar y, si lo hace, apunta a las piernas o brazos.



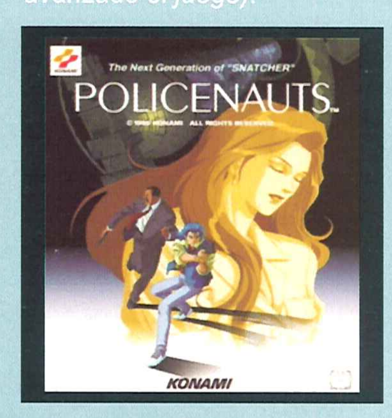
- Ana Brown: Hija de **Ed Brown**. Es una bellísima estudiante y modelo en sus ratos libres. Grandes compañías de coches la contratan para promocionar sus vehículos.



- Mark Brown: Hijo adoptivo de **Ed Brown**. Él mato en un tiroteo al hombre que acompañaba a **Mark**, no se sabe si era el padre o no, pero estaba envuelto en el mundo de las drogas. **Mark** desde entonces no ha dicho ni una sola palabra.



- Tony Redwood: El malo de la película. Este siniestro personaje mitad *humano*, mitad *cyborg* nos traerá más de un dolor de cabeza. Miembro de la policía especial de la ***BCP*** *(puesto que sus verdaderas intenciones no son descubiertas hasta bien avanzado el juego)*.







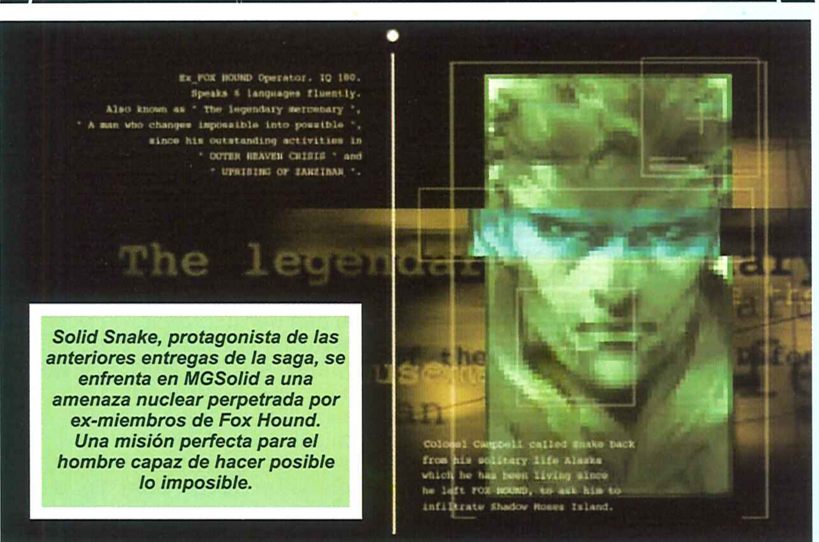
POLICENAUTS PRIVATE COLLECTION

Existe una ampliación del ***Policenauts*** llamada ***Policenauts Private Collection***, un CD con distintas secciones entre las que encontraremos ilustraciones de los personajes (junto a sus correspondientes bocetos), decorados, videos con el proceso de elaboración y animación del juego, pruebas de disparo, entrevistas con los actores de doblaje (y sus fichas correspondientes), datos técnicos sobre el juego y detalles en la historia (aunque esto está en japonés).

Este CD es, de cuantos hemos visto, el mejor *making-off* con diferencia. Imprescindible para los fans de **Hideo Kojima**.

ACCIÓN TÁCTICA DE ESPIONAJE

METAL GEAR SOLID



Solid Snake, protagonista de las anteriores entregas de la saga, se enfrenta en MGSolid a una amenaza nuclear perpetrada por ex-miembros de Fox Hound. Una misión perfecta para el hombre capaz de hacer posible lo imposible.

Seguro que muchos de vosotros habéis jugado al ***Metal Gear Solid***; probablemente os lo acabasteis y quizás algunos incluso varias veces... pero ¿sólo se queda en eso? ¿un simple juego más en la estantería? Pues no, para mí ***Metal Gear Solid*** es mucho más que un mero título: es "**EL JUEGO**", que ya esperaba con ansia antes de jugar su primera parte hace ya más de diez años en **MSX**. Pero no podía suponer que me sorprendiera tanto.

INTRODUCCIÓN A METAL GEAR SOLID

Un guión absolutamente sólido, narrado de una manera excelente, unos personajes carismáticos y de un diseño sobrecogedor y, para rematar todo esto, unos gráficos nunca vistos anteriormente en **PSX** y todavía no superados. Todo esto hizo que después de jugarlo una hora, supiese que este era el mejor juego de la historia.

Puedo parecer exagerado, pero si os ponéis a pensar, no encontraréis otro juego con un guión tan bien acabado (y eso que narra una historia "real", las más difíciles de inventar, puesto que ni extraterrestres ni dragones malvados invaden la tierra, ya me entendéis... vamos que más o menos podría ser cierta).

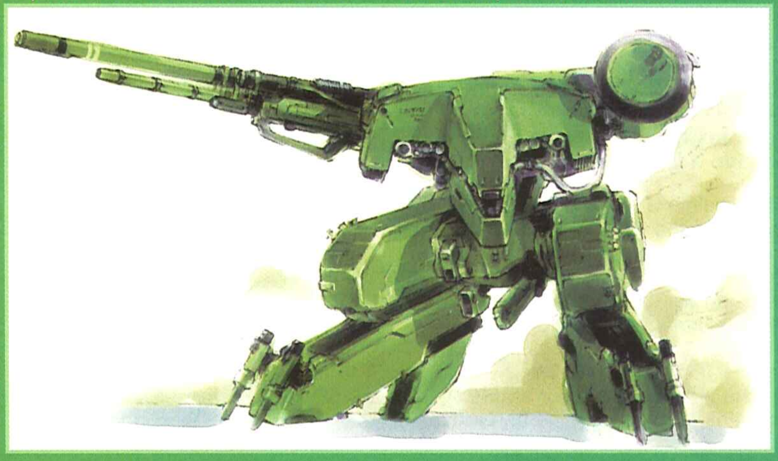
Y en gráficos pasa lo mismo: ¿qué juego tiene ese numero de detalles tan alto, y una total libertad de movimientos como los que tiene ***MGS***?. Pues ninguno, ya que sólo en este juego nos podemos meter debajo de una mesa, roca o tanque y verle la parte de abajo, superior o lateral. Después de lo dicho, paso a comentar lo nunca comentado de ***Metal Gear Solid***.





No os creáis que de nuevo vamos a contar lo mismo sobre este gran juego que ya todas las revistas del sector han explicado, exprimido y explotado.

Mucho mas allá de la típica explicación básica de la temática del juego y de cómo terminarlo, poco más se sabe del ***Metal Gear Solid***. Pues bien, después de leer este artículo no podréis seguir diciendo lo mismo, ya que vamos a explicar lo que nunca nadie explicó sobre *MGS*.



ENTREVISTA A HIDEO KOJIMA

Extraída de la guía oficial americana de ***Metal Gear Solid***, realizada por **Konami.**

Konami- ¿Puedes describir el concepto inicial del juego?

Hideo Kojima.- Quería que ***MGS*** fuera mucho más que un juego de acción, quería presentar a unos personajes humanos con sentimientos, que tuvieran pasado, presente y futuro, no como en casi todos los juegos existentes, que sólo son "muñecos" que manejas... También quería darle un aire a película de acción, con buenas escenas y situaciones límite (*creo que lo he conseguido, ja ja ja*) pero tuve que esperar a la salida de **PlayStation**, la única consola del momento que me permitía realizar la idea que quería plasmar. Anteriormente estuve a punto de realizar el juego para **SuperNintendo**, pero obviamente no hubiera sido igual.

K- ¿Pudiste plasmar todos tus objetivos en *MGS*?

H. K.- No, no pude, un 80% de mis ideas sí pude plasmarlas con gran realismo, pero el 20% restante me fue totalmente imposible por carencias técnicas de **PlayStation**; la verdad es que pude plasmar prácticamente toda mi idea inicial (*esperar a mi nuevo proyecto y os sorprenderéis aún mas...*).

K- ¿Cuánto tiempo llevabas planeando *MGS*?

H. K.- En realidad desde que por primera vez me puse a pensar en la realización de ***MGS*** hasta que salió al mercado, pasaron unos cinco años, ya que el proceso de realización del juego fue muy costoso; debía conseguir un excelente guión, lo que me llevó los dos primeros años. Los tres restantes se dedicaron la realización técnica del juego, en la que forcé muchísimo a los miembros del equipo (*perdonadme todos, sobre todo vuestras mujeres e hijos...*).

K- ¿Crees que existe otro juego parecido a *MGS*?

H. K.- Definitivamente no, la gente antes de que saliera lo comparaba con la saga ***Resident Evil***, pero en estos juegos no todo es poligonal, perdiendo así todo realismo, yo quería plasmar en el juego el concepto de que si mirabas al techo, verías el techo, y si mirabas a derecha o izquierda, igual; en ***MGS*** te puedes meter debajo de una mesa y mirarla por debajo, con total libertad, eso hace a ***Metal Gear*** único.

K- ¿Nos puedes decir el mayor problema con el que os enfrentasteis en la realización de *MGS*?

H. K.- Mmm, déjame pensar... en varias escenas del juego podemos apreciar a 5 o 6 personajes plasmados en pantalla a la vez; al tener una altísima cantidad de polígonos y texturas cada uno de ellos, se hacía prácticamente imposible su realización en la **PlayStation**, y ésta se bloqueaba, pero de una manera u otra lo conseguimos (*¿me puede explicar alguien cómo lo hicimos? ja ja ja*).

K- ¿Por qué tomaste la decisión de no dividirlo en fases?
H.K.- No sería realista, la vida real no se divide en fases ni niveles, ***MGS*** es el mundo real.

K- ¿Por qué decidisteis no poner vídeos CG en el juego?

H. K.- A mí las películas de acción me encantan, y no he visto ninguna que en unos momentos este mejor hecha y en otros peor. Debido a que yo realizo un juego a base de texturas y polígonos, quería una total igualdad en todas las escenas del juego, sin cambios bruscos.

K- ¿Cómo diseñaste los escenarios?

H. K.- Primero los formamos en una mesa con piezas de ***Lego*** (muchas veces mi hijo venía y se ponía a jugar con los escenarios) y cuando todo el bloque estaba formado, le hacíamos fotos desde toda clase de ángulos para que quedase lo más real posible. Con esta técnica consigues que todo el escenario esté perfectamente medido, no como en algunos juegos, en los que te puedes encontrar con sillas enormes o muebles ridículos.

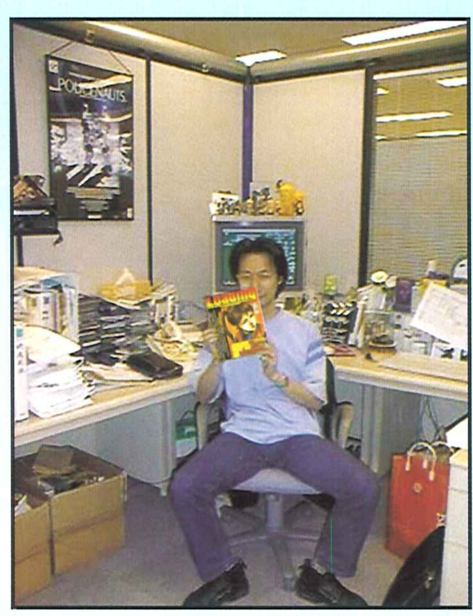
K- ¿Las armas del juego existen realmente?

H. K.- Pues claro que sí, todas las armas aparecidas en el juego son reales (menos, obviamente, el "***Metal Gear Rex***"). Las *Socom*, *Stinger*, *Nikita*, *C4*... todo es real y probado previamente por los miembros de producción para un mayor realismo.

Sin ir más lejos, yo mismo y tres componentes más del grupo viajamos a América, concretamente a las *SWAT* (centro de entrenamiento de todo tipo de armas ligeras y pesadas), en el que después de tomar miles de apuntes y hacer miles de bocetos y dibujos de todas las instalaciones, grabamos todos y cada uno de los sonidos reales que producen las distintas armas que allí había, para después añadirlos al propio juego. No estaba satisfecho sólo con esto, por lo que decidí probar personalmente todas las pistolas, escopetas, ametralladoras, tanques (guiado, claro está, por un especialista) para que después, de vuelta a Japón, tuviera un experiencia real de las armas para plasmarlas en ***Metal Gear Solid*** de la forma más real posible. Reconozco que algunos puntos no pudieron ser exactamente realistas, como por ejemplo que al entrar **Snake** en una habitación, su arma apunta al techo, cuando lo correcto sería entrar apuntando su pistola al frente por si algún guardia está vigilando.

K- Bueno señor Kojima, no le entretenemos más, gracias por regalarnos su tiempo y su amabilidad.

H. K.- Para mí ha sido todo un placer responder a sus preguntas y espero que en los próximos lanzamientos tenga tanto éxito como en este.



Sí, sí, es lo que parece...

EL EQUIPO RESPONSABLE

Conociendo un poco al equipo de realización de *Metal Gear Solid*

Aparte de **Hideo Kojima**, lógicamente hay un gran equipo de especialistas a los que la gente conoce todavía menos que al propio director. Vamos a saber un poco más sobre su trabajo en ***Metal Gear Solid***:

-**Yoshikazu Matsuhana** (asistente del director): El trabajo de este hombre es coordinar las ideas de **Kojima** y transmitirlas a los programadores. Su trabajo está entre el director y el programador. Él fue quien tuvo la idea de realizar previamente los decorados en escala miniatura con piezas ***Lego***, para después filmarlos con una cámara especial de **Sony** que era capaz de medir los ángulos y distancias de la maqueta y pasarlos al ordenador con una perfecta isometría.

También es el encargado de realizar las texturas de todos los escenarios y personajes. Se siente muy orgulloso del acabado final de los personajes, que según él desprenden vida.

Su primer trabajo con **Hideo Kojima** fue en el ***Snatcher*** de *PC-Engine*; también ha asistido juegos como ***Lethal Enforces*** y ***Policenauts***.

-**Kazunobu Uehara** (programador jefe): Es el principal encargado de la realización de ***Metal Gear Solid***. Tanto el modelado de los personajes como el de los demás componentes del juego son obra suya. Su mayor obstáculo fue crear un mundo en 3D de estas características con el potencial de **PlayStation**. Esta consola es muy buena en este campo, pero el masivo numero de polígonos, texturas y movimientos le hacían el trabajo realmente difícil.

En tan solo 1 mega de memoria (por cada carga del CD) tenía que meter todos los componentes del juego, ocupando exactamente lo siguiente:

-Datos generales: 400K
-Texturas: 200K
-Sonido: 120K
-Velocidad: 100K
-*Snake*: 150K

En un principio el juego iba a tener sólo un CD, pero las innumerables voces que posee el juego traspasaban los límites de la unidad. Cada uno de los CDs posee exactamente 100 megas de juego y 500 megas de voces.

Kazunobu asegura que usó los recursos de **PlayStation** en un 120% sobrepasando la supuesta capacidad total de la máquina, confesando que lo que más recursos de sistema requería era la visión de *Snake*, llevándose casi el 80% del total. En cambio, otras cosas como la inteligencia artificial de los guardias sólo gastaban un 2% del total.

-**So Toyota** (director de captura de movimiento): Esta técnica es muy utilizada últimamente en muchos juegos, sobre todo en los de lucha en 3D. La captura de movimiento consiste en grabar los movimientos reales de una persona u objeto a través de unos sensores colocados en ellos. Estos sensores mandan una reproducción del movimiento exacta a la original, por lo que el realismo es mucho mayor.

La captura de movimiento que más le costó a **So Toyota** fue la del ninja, ya que realizaba movimientos "irreales". Vamos, que una persona no puede pegar botes de 10 metros y cosas así.

Toyota asegura que más de 30.000 piezas del juego están realizadas con esta técnica de captura.

También todos los animales en el juego poseen movimientos capturados (menos las ratas)

La escena mas difícil de animar fue la batalla contra **Rex**, concretamente cuando el ninja hace su aparición, ya que **Solid**, **Rex** y el ninja poseen muchos movimientos diferentes muy difíciles de plasmar simultáneamente.

-**Yoji Shinkawa** (dibujante): Es el más antiguo de todos los colaboradores de **Hideo Kojima**.

Ha realizado todas las ilustraciones del ***MGS***, tanto las aparecidas en el propio juego (por ejemplo las caras que vemos en el **Codec**), como la imagen de portada y el libro de ilustraciones.

En ***MGS*** sus ilustraciones toman un estilo muy parecido a los bocetos (dibujos realizados con largos trazos a carboncillo), es decir, que parecen como si no estuvieran terminados, pero que aún así proporcionan el toque perfecto que requiere este juego, con colores apagados y casi siempre entre sombras (*estos dibujos a mí me parecen increíblemente geniales*).

Tanto en los anteriores ***Metal Gear***, como en el ***Snatcher***, ***SD Snatcher*** y ***Policenauts***, el dibujante es el mismo, demostrando la gran versatilidad que posee este artista maravilloso, ya que en cada uno de estos juegos la forma del dibujo cambia radicalmente. Por ejemplo, en el ***Policenauts*** los personajes poseen un estilo a película de anime, y en ***el MG 2 Solid Snake*** los personajes están totalmente humanizados.



Kojima and friends dando forma a los escenarios que componen el Metal Gear Solid. Quizá podáis apreciar en la primera imagen a Kojima con la maqueta a escala del helipuerto, construida a base de piezas Lego (no es coña, era la marca).



Arriba: colaboradores esparcidos por los suelos tras una jornada de trabajo en lo últimos días de desarrollo del Metal.

Abajo: control de sonido en las pruebas finales de Metal Gear Solid.



PREMIUM PACKAGE

Enhorabuena a los que decidisteis comprar la versión **Pal** del ***MGS Premium Package***, puesto que estáis ante el mejor *pack* que un juego español ha tenido nunca.

Este *pack* no es igual al que traía la versión japonesa, por lo que os paso a detallar los diferentes cambios sufridos en el ***Premium Package***:

Versión japonesa:

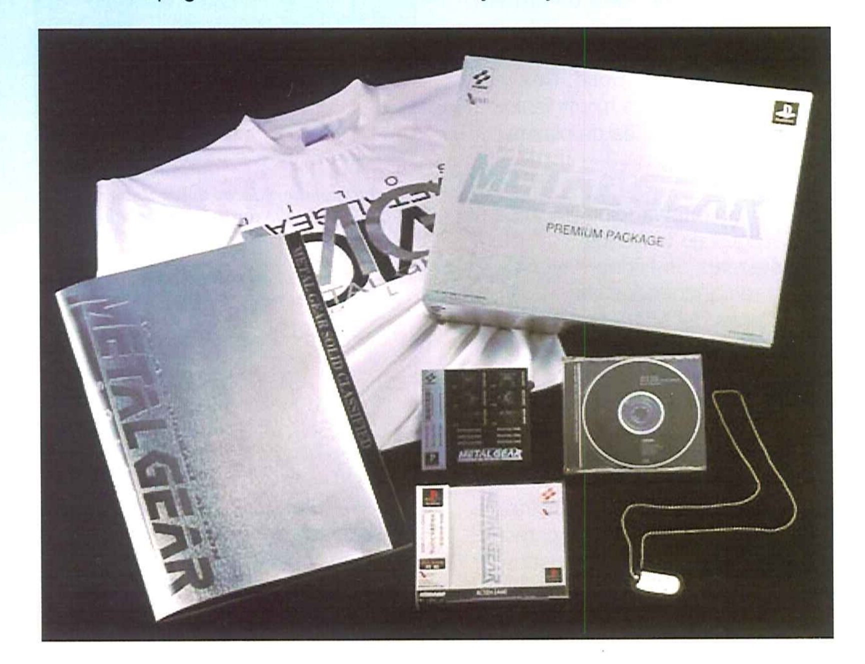
1: Juego ***MGS*** (2 CDs)
2: Demo ***Suikoden 2***
3: Libro explicativo de detalles de producción, entrevistas a los componentes del equipo e ilustraciones. El problema es que todo esta en japonés, pero merece bastante la pena por su excelente diseño y por su gran tamaño (*a mí no me entra en la estantería...*).
4: CD de música con la banda sonora de los dos ***Metal Gear*** de **MSX** y pistas en *arrange* (*mejoradas*).
5: Placa identificativa de ***Fox Hound*** con número de serie único e identificativo plasmado en la chapa (*por lo que ninguna placa del mundo tiene el mismo código que la que tú posees; las que llegaron a España son más "cutres", ya que todas son iguales*).
6: Colección especial de tarjetas ***Metal Gear Solid*** plasmada cada una con ilustraciones del juego.
7: *Pack* de pegatinas ***Metal Gear Solid*** para las *memory cards*.
8: Y por supuesto, la caja de lujo donde viene todo esto (*idéntica a la española*).

Versión española:

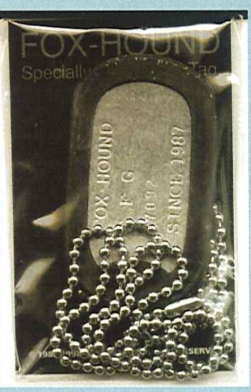
1: Juego ***MGS*** (2 CDs).
2: Demo ***Silent Hill***.
3: Póster gigante de **Meryl** (cara 1) y el *ninja* (cara 2).
4: CD de música con la banda original del ***Metal Gear Solid*** (*aunque no abarca todas las pistas del juego, como la que suena justo después de estrellarse con al jeep al final...*).
5: Dos placas (*como las que lleva* ***Liquid Snake***) con el logotipo del juego y de **Konami**.
6: Colección especial de postales ***Metal Gear Solid*** con ilustraciones del los personajes del juego.
7: *Pack* de pegatinas ***Metal Gear Solid*** para las *memory cards*.
8: Y la magnifica caja que trae toda esta maravilla.

Como podéis comprobar, los contenidos de la versión japonesa y la española son diferentes (*personalmente me quedo con la versión japonesa...*).

Lo perfecto es tener las dos versiones, como yo, que tengo metida en una sola caja todo lo que traen los dos diferentes *packs*, el ***Snatcher*** y el ***Policenauts***... "*colección Hideo Kojima*" y así lo tienes todo.

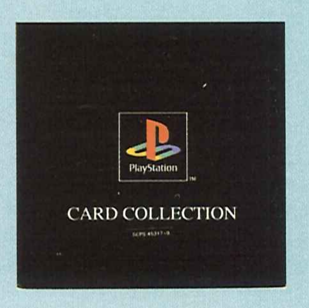












MERCHANDISE

Este juego posee como es lógico un amplio catálogo de productos relacionados con él, como pósters, muñecos, tazas, relojes, gorras, etc., aunque hay juegos como el ***Final Fantasy*** que tienen uno aún más extenso.

Estos productos son bastante difíciles de conseguir, y si lo haces, seguramente será por un precio desorbitado (me acuerdo que en cierta revista de videojuegos española vendían un reloj de ***MGS*** por ¡31.000 ptas.!).

Los accesorios más curiosos que he podido ver son:

-El mencionado reloj que tiene el signo de ***Fox Hound*** en el minutero y que se ilumina en la oscuridad (*una pijada, pero chulísima*).

-Gorras con el título del juego o con el logo de ***Fox Hound***.

-Termo ***MGS*** para mantener líquidos fríos (*qué estupidez, pero ya me gustaría tenerla*...).

-Lo mejor de todo son los muñecos de los personajes. Están muy bien hechos, con cantidad de detalles y con todas las armas y elementos cada uno. Quizás se echa en falta el muñeco de **Otacon** y que hubieran puesto más de cuidado con las caras de los personajes, ya que muchas de ellas no se parecen en nada.



ACCIÓN TÁCTICA DE ESPIONAJE — METAL GEAR INTEGRAL

Hideo Kojima no tenía pensado hacer este juego, pero el lanzamiento del ***MGS*** normal fue un tanto precipitado y no le dio tiempo a incluir todo el material que tenía pensado para el original.

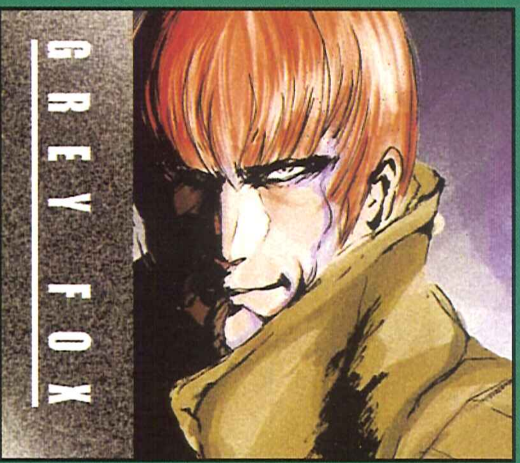
Por lo tanto, meses después decidió sacar esta ampliación (*a un precio más bajo de lo normal*) con todas las *VR Mission* que no pudo incluir en el original y con algunos detalles más que le pedían sus *fans*, como la incorporación de la **Dra. Naomi Hunter** y de **Mei Ling** en un pase fotográfico, ya que todo el mundo estaba muy decepcionado por no poder ver a estos dos personajes de cuerpo entero en el juego, y, por supuesto, poder jugar con el *ninja*, aunque sólo en pruebas de entrenamiento, no en el propio juego, y además quería crear una supuesta vacuna para el síndrome *Fox Die* que le inyectan a **Snake**.

El juego no posee prácticamente ningún cambio, tan sólo un nuevo modo de dificultad, que los guardias son mas "listos", un modo de visión de primera persona a lo ***Doom***, y que **Meryl** puede ponerse el traje de **Snake.**

Lo interesante es el CD de misiones, en el que encontraremos todo lo nuevo: pruebas, sesión fotográfica, vídeos inéditos...

Muchas de estas misiones tienen el toque especial de humor "*made in* ***Kojima***" en el que podemos ver como una nave extraterrestres se lleva a **Snake** al espacio, o como dos guardias gigantes se pelean entre sí a lo **Godzilla** y, por supuesto, las pruebas de misterio, donde tenemos que resolver casos "totales" de asesinatos "absolutos"; una auténtica pasada.

NINJA



El conocido ninja de Metal Gear es en realidad Grey Fox, a quien podéis ver sin el exoesqueleto en anteriores entregas

TOKIMEKI MEMORIAL



Desde la época del **MSX**, ya se podía jugar a estos curiosos títulos de "*ligoteo*" y más concretamente a la saga ***Tokimeki*** de **Konami**, que es la más famosa de esta clase de juegos. En esta ocasión comentamos los volúmenes 1 y 2 aparecidos en **PSX** y **Saturn** por una coincidente razón: **Hideo Kojima** es el creador de estos dos juegos.

No llego a comprender como **Hideo Kojima** ha podido realizar unos títulos de características como estas, ya que su visión habitual difiere de la empleada en estos dos ***Tokimekis.***

Kojima se caracteriza por realizar juegos de una elaborada temática argumental, siempre impregnada con abundantes toques de violencia, acción, disparos, guerras, traiciones, etc. Y sin más lanza al mercado un título de unas características totalmente dispares en el que la amistad y el amor son los indiscutibles protagonistas.

¿Cómo es posible que **Hideo Kojima** realice un ***Snatcher*** o un ***Metal Gear Solid*** y sin más nos sorprenda con un juego así?. Supongo que este gran director es lo mismo de bueno que de versátil, y puede crear juegos de temáticas totalmente distintas entre sí, si bien es cierto que sólo estos dos ***Tokimekis*** se salen de la línea normal de sus producciones. Esto lo podréis comprobar por vosotros mismos, ya que todos los juegos comentados en anteriores artículos son todos títulos creados por **Kojima**.

Entrando ya en el comentario de los juegos en cuestión, puede decirse que estamos ante dos títulos más de esta inmensa saga que continúan las pautas marcadas por los ***Tokimekis***, es decir, chico japonés medio *(nunca se la ve la cara para que te emociones y te creas que eres tú y todo)* conoce a chica mona japonesa y por unas cosas o por otras acaban enamorándose. En otros juegos con las mismas características se nos da opción a escoger entre distintas chicas para ligar, pero en este caso no es así, presentándonos el juego a una chica predeterminada a la que tenemos que encandilar.

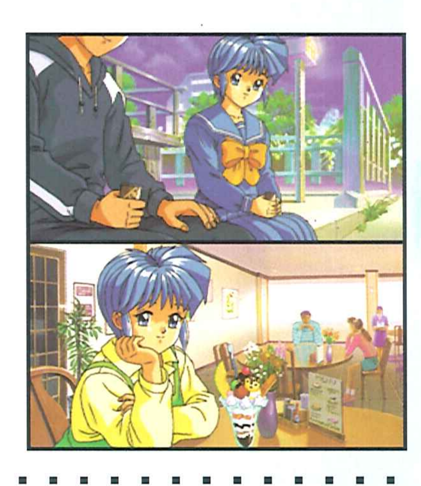


Tokimeki Memorial Vol 1: Nijiiro no Seisyun

Esta primera parte trata sobre un joven estudiante que ingresa en el equipo de fútbol de su colegio. De esta manera conoce a la que es ayudante del entrenador, una bellísima chica de pelo azul de la que queda totalmente prendado.

En el juego lo que tenemos que conseguir es hacer que esta chica se enamore de nosotros. ¿De qué forma? Pues primero haciéndonos amigo de ella, después llevándola a parques de atracciones, de viaje, a conciertos (gastándonos una pasta) y poco a poco caerá en el bote...

Entre todo esto, tendremos que entrenar con el balón de fútbol a diversos juegos, como a lanzar penalties, tiros de precisión y otras cosas que nos ayuden a ganar el partido final y el amor de la chica.

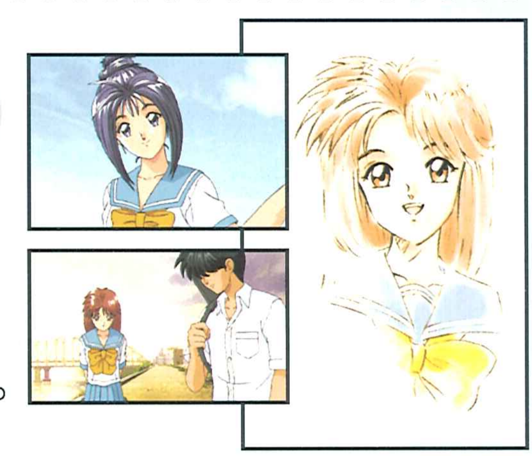






Tokimeki Memorial Vol 2: Irodori no LoveSong

Más de lo mismo, o sea, hay que enamorar a la chica cambiando de protagonistas y otras cosas más. El tema principal de este juego no es el fútbol como en el anterior, sino que ahora es la música.



GUIÑOS, GAGS Y ENLACES entre los distintos juegos

Hideo Kojima como todos sabréis es detallista al máximo, como bien habréis podido comprobar en el ***MGS***, pero lo que quizás no sepa mucha gente son los *gags* o guiños que hace en todos sus juegos. En todos los títulos de este gran director hay elementos que unen dos o más juegos por algún detalle, personaje o situación, pero si no eres seguidor acérrimo de **Kojima**, no lo notarás. Por esta razón voy a dar el listado de detalles que enlazan los diferentes juegos que **Hideo** ha realizado en estas dos últimas décadas:

Empezaremos por el que seguramente más gente haya visto; estoy hablando del vídeo de anime que aparece cuando en el ***MGS*** hablamos por primera vez con **Otacon**, y éste nos explica su afición a los *mechas* (*robots de series japonesas*) y al manga en general. Este fragmento de **FMV** pertenece a una escena del ***Policenauts***, juego que se desarrolla en su integridad con dibujos y vídeos de anime. También hay otro detalle en el encuentro con **Otacon**, si nos fijamos en los pósters que tiene en el laboratorio, observaremos que son la portada y contraportada de la caja japonesa del ***Policenauts.***

Otro de los detalles que **Kojima** ha plasmado en el ***MGS*** y que seguramente muy poca gente conozca, es la melodía que se oye al poner el juego. Me explico, al salir el *logo* de **Konami** se escucha un coro cantando "*Thu thu thu thu thu thu...*". Pues bien, este es el inicio de la música principal que posee el ***Policenauts*** *(si tenéis dudas sobre este detalle, escucha la pista número 2 del CD **Policenauts - Karen Private Collection** incluido en el CD de la **Loading***).

Todos conocéis a **Meryl** como es lógico, pero lo que seguramente desconocéis es que su primera aparición no fue en el ***MGS***. Años atrás este personaje desempeñó otro papel diferente en otro juego diferente. Estoy hablando del ***Policenauts***, en el que ya podíamos verla exactamente igual que en su aparición en el ***MGS***. El aspecto físico de **Meryl** es igual en estos dos juegos, hasta en el **Policenauts** es miembro de ***Fox Hound*** y tiene el tatuaje del *Zorro* en el brazo que lleva también en ***MGS***. Otro aspecto igual entre estos dos personajes es la voz. **Hideo Kojima** no se contentaba con el simple hecho de que fueran iguales de aspecto físico y también utilizó a la misma actriz de doblaje para el personaje (*obviamente, sólo en la versión japonesa...*), por lo que la voz de **Meryl** es la misma en los dos juegos, dando la impresión de que realmente es la misma persona, pero en tiempo y lugar diferentes.



Seguimos con detalles aparecidos en el ***Policenauts***. Al empezar el juego, se nos mostrará un vídeo de anime de la ciudad de Old Los Ángeles. Pues bien, si nos fijamos en los carteles luminosos que adornan las calles podremos leer: "*Bar Solid Snake*" "*Pizza Metal*"... curioso, ¿verdad?, ¿no os recuerdan estas palabras a algo...?.

En el ***Metal Gear Solid Integral***, una de las pruebas nos sitúa en una habitación tipo despacho donde tenemos que averiguar el asesinato de un guardia. Para resolver este caso debemos ir recopilando pistas por toda la habitación; si nos fijamos bien en una de las estanterías, podremos ver que el pobre guardia que allí vivía tenía el ***Premium Package del MGS***.

Sólo los muy muy acérrimos seguidores de **Hideo Kojima** habrán notado este detalle: el formato de letra que utiliza el ***Policenauts*** en los distintos menús y conversaciones es exactamente el mismo que tiene el ***Metal Gear Solid.***

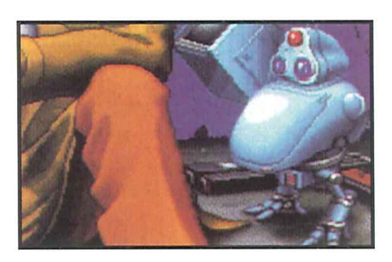
Otro detalle muy sutil que **Hideo** ha querido plasmar en tres de sus juegos es la igualdad de menús entre el ***Policenauts*** y los dos ***Tokimekis*** realizados por él. Me explico, al ser estos dos títulos de planteamiento de juego parecido (*no de argumento ni temática, obviamente...*), los menús que acompañan las diferentes situaciones son iguales (*elegir camino, decir una frase u otra, etc.*).

En el ***Policenauts*** podemos entrar en la casa de bastantes personajes, pero como no podía ser menos, el juego no nos limita a ver sólo una pequeña parte de la casa, sino que podremos ver, tocar, coger y hacer funcionar casi todo. Pues bien, en casa de **Karen**, uno de los personajes más importantes del juego, podemos escuchar su gran colección personal de CDs *(consistente en todas las músicas del propio juego y algunas extras*). Una de estas pistas extras es la canción

GUIÑOS, GAGS Y ENLACES entre los distintos juegos

"One Night in NEO KOBE CITY", *opening del* ***Snatcher*** *(para mí, es una de las mejores músicas que he podido escuchar; os recuerdo que todas estas pistas, y más, se incluyen en el CD de la* ***Loading****...).*

En el ***Snatcher*** una especie de mascota-robotajo acompaña al protagonista en muchas ocasiones. Pues bien, este robot es un ***Metal Gear*** en miniatura.



En el ***Snatcher*** podemos realizar llamadas telefónicas a través del ***Navi*** que posee **Gillian** a muchos personajes del juego, lo que poca gente conoce es que podemos llamar incluso a personajes que no sean del juego, como por ejemplo a **Gray Fox** de la saga ***Metal Gear***.

Varios de los personajes del ***Metal Gear 2 Solid Snake*** tienen un sospechoso parecido con actores o personajes de verdad, como por ejemplo:

Big Boss es idéntico al actor **Sean Connery**

Roy Campbell es clavado al actor que hace de coronel **Truman** en la película **Rambo** y el **Dr. Madnar** es idéntico a **Albert Einstein**.







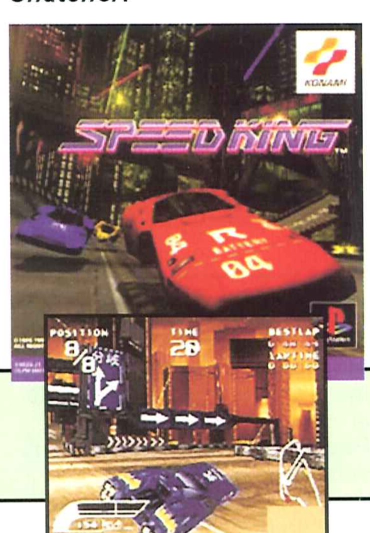
En el ***Snatcher***, al finalizar el juego, por causas que no quiero desvelar, le cambian el cuerpo al ***Navi Metal Gear MK II*** de **Gillian**. Pues bien, si estamos jugando en una **Mega-CD**, el nuevo cuerpo que le otorgan en ni más ni menos que una **Mega-CD**. Lo mismo pasa si por ejemplo no lo terminamos en **PSX**; con el cuerpo que le construyen al ***Navi*** en una **PlayStation**. Si jugamos en **Saturn**, pues lo mismo.

La consola con la que estemos jugando se convertirá en el nuevo modelo de cuerpo del ***Metal Gear*** (muy curioso).

En el ***MGS***, la primera ubicación donde **Liquid Snake** se propone lanzar la bomba nuclear de aviso es en Moscú, más concretamente en Chernoton ¿no os suena?. Bueno, os lo diré, es donde se produce la gran catástrofe que mata al 80% de la población de Europa en el juego ***Snatcher***.

En el ***Gambare Goemon 2*** de **Konami**, en la quinta fase aparece entre la gente de un poblado **Gillian Seed**, protagonista del ***Snatcher***.

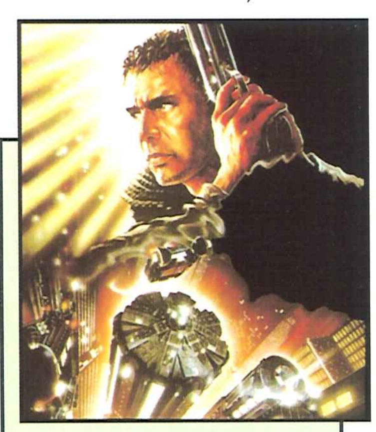
En un juego de **Konami** de coches llamado ***Speed King*** (*tipo* ***Wipe Out***) resulta que uno de los circuitos es Neo-Kobe, la ciudad donde se desarrolla toda la historia del ***Snatcher***.



¿Alguno de vosotros ha visto alguna vez la película ***Dune***? Si es así, acordaos cómo vestía el personaje que interpretaba el famoso cantante ***Sting***. Pues bien, **Random Hajile**, del ***Snatcher***, viste exactamente igual, no parecido ni nada de eso: es idéntico en todo hasta en el peinado (*obviamente, fue* ***Hideo*** *quien se copió de la película* ***Dune****, puesto que ésta salió antes que el juego.*



¿Quién no ha visto alguna vez la película **Blade Runner**?. Pues bien, de nuevo pasa lo mismo, y nos encontramos con que **Gillian Seed** viste igual que el protagonista de esta película (*además de que todo el juego está basado en ella...*).





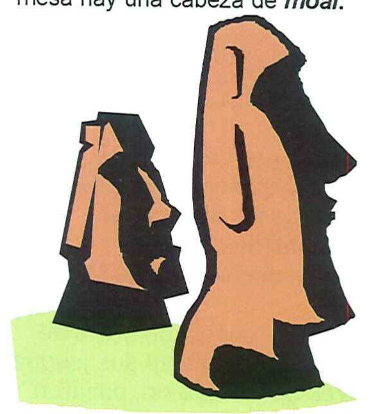
GUIÑOS, GAGS Y ENLACES entre los distintos juegos

Konami tiene la costumbre de incluir en muchísimas ocasiones un enlace permanente entre todos sus juegos, este nexo no es otro que las típicas cabezas de ***moais*** de la isla de **Pascua.**

Para los que no conozcáis estas esculturas, os diré que son unas grandes cabezas (*más o menos con forma de monstruo de **Frankenstein***) que los nativos de la isla de **Pascua** erigían como regalo a los dioses.

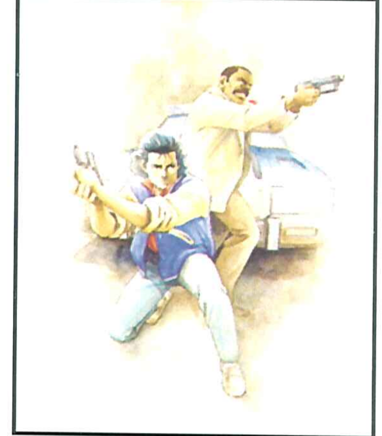
No se sabe por qué, pero **Konami** desde siempre mete estas cabezas en todos sus juegos.

Por ejemplo, en el ***MGS***, en la habitación donde conseguimos la máscara antigas, si nos fijamos bien veremos que encima de la mesa hay una cabeza de ***moai***.



Algo que no canta demasiado es el parecido entre los personajes protagonistas del ***Policenauts*** y la pareja de policias de ***Arma Letal***. Parece que al señor **Kojima** le gusta coger estereotipos de personajes sacados del cine, ¿verdad?.





Y para terminar este repaso de similitudes y *gags* os contaré una de las situaciones que más me ha gustado del ***Snatcher***.

En este juego podemos entrar en un bar llamado "***Outer Heaven***" (*¿os suena?*) al que no va gente muy normal que digamos.

En él podemos hallar a **Simon Belmont *(Dracula X)*** tomándose una cervecilla, o **Solid Snake** jugando al billar con sus amiguetes, que no son otros que los hermanos del **Contra *(Probotector)*** entre otros muchos personajes más de **Konami.**



El mes pasado le echamos esta foto a la peña de Konami, que estaban de vacaciones en Neo-Marbella (los muy pillines iban pa verle el culillo a la pelirroja ^_^). Enumerados de izquierda a derecha: Drácula (con chatillo sangre), Belmont (con vinillo tintorro), Goemon (que se ha colado a lo ninja), Contra-man (en misión de extremo peligro) Solid Snake (camuflao pa que no le vean) Sparkest (poniéndose ciego).



Os animo a que juguéis a estos grandiosos juegos del maestro **Hideo Kojima**, y si el ***Metal Gear Solid*** te ha gustado, no te pierdas por nada del mundo todos sus demás títulos y, de paso, encontrad vosotros mismos estas y otras muchas similitudes y guiños que poseen todas las producciones de este director.

PLANTEAMIENTO DEL MES

¿QUÉ PASA CON LOS JUEGOS DE NAVES?

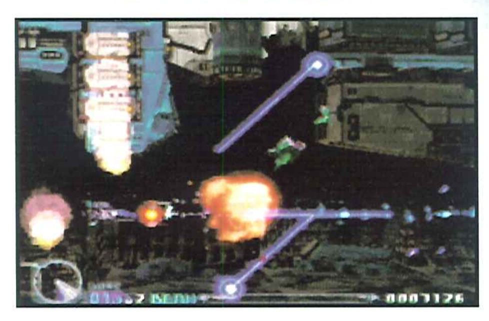
Los motivos por los cuales los juegos de este género no llegan a España no están muy claros, quizás sea que al publico de nuestro país no le gusten, o bien que las distribuidoras no se atrevan a lanzar títulos como estos, ya que no tienen una certeza de éxito asegurado.

La verdad es que casi todos los juegos de naves son muy difíciles, y si no eres fan acérrimo de ellos, quizás no puedas terminarte muchos de ellos, pero con práctica todo se logra...

Sea como fuere, el hecho es que casi no tenemos juegos de naves en nuestro país. Por este motivo, vamos a hacer un repaso de los mejores títulos de este "olvidado" género por algunas de las diferentes plataformas de videojuegos de todos los tiempos.

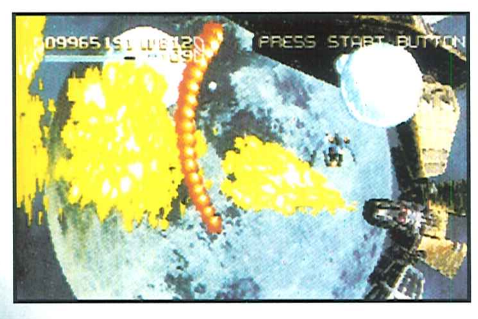
MSX: Este ordenador de los años 80 ha visto el nacimiento de casi todos los géneros de juegos que conocemos en la actualidad: lucha, plataformas, *RPG*s, deportes, conducción y, por supuesto, de naves. Y cómo olvidar, en este sentido, la mítica saga de **Konami** con el nombre de ***Gradius*** (más conocida en nuestro país como ***Nemesis***). En ella pilotabas una nave en *scroll* horizontal (como en casi cualquier juego de este genero), pero que aun así causó auténtico furor entre los aficionados de este tipo de títulos al ser el primero de estas características con unos buenos gráficos (*pensad que estamos hablando de un ordenador de hace 15 años...*), y marcó la normas básicas de los actuales juegos. También habría que destacar la saga ***Parodius***, que no es más que una parodia de los ***Gradius***, o el mítico ***Salamander***, con su extremada dificultad y con la gran novedad de poder manejar dos naves a la vez (*vamos jugar a dobles*)... y otros muchos títulos que tuvieron un gran éxito en su país de origen y que casi nadie tuvo la suerte de poder disfrutar en España, debido al bajísimo número de usuarios del **MSX**.

R-TYPE DELTA





RADIANT SILVERGUN



NES: La consola de 8 bits de **Nintendo** también tuvo sus juegos de naves que, cómo no, pasaron casi inadvertidos para el público español, al que en ese tiempo sólo le interesaban los juegos de plataformas tipo ***Mario Bros***.

Megadrive: De esta consola llegaron contados juegos de naves; eso sí, uno de ellos cosechó gran éxito, estamos hablando del ***Thunder Force IV***, uno de los mejores juegos de naves de todos los tiempos y que tuvimos la suerte de que se distribuyó en nuestro país.

En este juego de extremada dificultad tenías que aprenderte de memoria por dónde iban a salir los enemigos en el momento justo, llegando a jugar como un auténtico autómata cuando te lo sabías todo de memoria. Destacaba el último *Big Boss* (*nave final*), que ocupaba toda la pantalla, pero toda sin exagerar.

Mega CD: Sega posee en esta plataforma juegos de gran calidad (*pero que no obstante pueden contarse con los dedos de una mano*), entre los que se encuentra el ***Robo Aleste***. Este título incluía una soberbia banda sonora, además de unos gráficos que se acercaban ya a la calidad que ofrecen los juegos actuales.

Super Nintendo: Esta consola ha tenido infinidad de juegos de todas las clases y, por supuesto, también del género de naves. Entre estos últimos destacan títulos como el inevitable ***Axelay*** de **Konami**, que fue uno de los primeros juegos de este género para esta consola y que gozaba de una calidad increíble (*algunos piensan todavía que es el mejor juego de naves de la historia)*. El punto fuerte de este título estuvo en su gran originalidad, puesto que no todas las fases se desarrollaban de la misma manera; en unas la nave se desplazaban en horizontal y en otras en vertical, con lo que puede decirse que prácticamente eran dos juegos en uno.

Otro gran título es el ***Super Aleste***, que cuenta con un número de fases casi infinito y con una gran jugabilidad. En este juego podíamos apreciar el potencial de la **SNES,** con zooms giros de 360 grados generados por el *modo 7*, y otros muchos efectos más. El número de armas de este título superaba la cifra de 15, cuando lo más normal por aquellas fechas era no tener más de 5 diferentes.

También tenemos otros juegos a mencionar, como el ***Super Gradius***, ***Star Wing*** y muchos más, de los cuales sólo una pequeñísima parte llegaron a España.

DONPACHI



Saturn: De esta consola no ha llegado ningún título de naves a nuestro país, a pesar de que, sin embargo, posee uno de los mejores "*matamarcianos*" aparecidos cualquier consola: el ***Radiant Silvergun***, que contaba con efectos difíciles de ver en la consola de **Sega**, lo cual causaba que te "enganchases" hasta puntos extremos con su extraordinario modo de juego. Éste consistía en ir avanzando de nivel, es decir, cada vez que jugábamos, al terminar nos daba opción de grabar, empezando así de nuevo pero con el nivel conseguido en las anteriores partidas, por lo cual nuestra nave (después de muchas horas de juego) acababa teniendo unas armas increíbles.

PlayStation: Y llegamos a la consola líder en nuestro país que, pese a que saca cada mes gran numero de juegos al mercado español, ninguna distribuidora se decide por lanzar juegos de naves (*con la excepción del magnifico* ***R-Type Delta***).

Juegos como el imprescindible ***Einhander*** de **Square Soft** que, a mi parecer, es el único juego de esta marca que no es de rol y es bueno. Tiene un aspecto clásico, pero cuenta con unos gráficos en 3D excelentes y, dentro de lo que cabe, con un gran realismo en lo que a armas y enemigos se refiere.

Asimismo, cabe destacar al adictivo ***Gradius Gaiden*** (*no se puede negar que la saga* ***Gradius*** *es una de las más antiguas y representativas de esta clase de juegos*), que sin duda es el mejor de esta saga de **Konami,** reflejando detallados gráficos en 2D y excelentes músicas.

No hay que olvidar tampoco el

RAY STORM





magnifico ***Ray Storm*** de **Taito** (*del que por suerte sí tenemos en España*). Este título tiene algo especial que hace que, por mucho que lo juegues, nunca te canses de él: es algo único.

Y también cabe recordar al frenético ***Donpachi*,** no recomendado para gente que sufra del corazón, puesto que no verás juego de naves con más millones de balas en pantalla que este, y lo peor es que todas van a por ti.

Deberían incluirse aquí muchos más que nunca llegarán por estos lares y que es una pena perdérselos.

Después de ver esta pequeñísima representación de lo que son los juegos de naves no podréis negar que estamos hablando de un genero que ha dado grandes juegos y que no se merece ser olvidado en el trastero. Esperemos que las distribuidoras españolas se den cuenta de una vez de que son de lo más divertido y que son merecedores de ser lanzados en nuestro país, ya que están dejando de lado a un público al que le chiflan estos "*mata-mata*".

Javier Herreros
sbroly@mixmail.com

EL OLVIDADO



LA ÚLTIMA ENTREGA 2D DE GAROU DENSETSU, EXCLUSIVA PARA PSX, OLVIDADA EN UN CAJÓN







Ha pasado más de un año desde que **SNK** lanzase para **PSX** una versión especial de su *arcade* de lucha **Real Bout Special** bajo el subtítulo ***Dominated Mind***.

Como suele pasar cada vez que aparecen juegos con cambios respecto a versiones originales, aparecieron detractores de debajo las piedras, mientras multitud de fans aplaudían la llegada de la mejor entrega de ***Fatal Fury***.

¿Qué diferencias tenía ***Dominated Mind*** frente a su antecesor ***RBSpecial***? ¿Cuál fue la causa por la que no apareció editado en nuestro país? (*la verdad es que esto último se debe a la estupidez de las compañías europeas, no tiene ningún misterio*).

DM es un juego rápido de lucha 2D con una plantilla de 20 luchadores manejables (se eliminaron versiones *EX* de **Real Bout**, uniendo lo mejor de cada personaje doble), una cifra nada despreciable si tenemos en cuenta el tamaño de los *sprites*, la cantidad de ataques de cada uno y el hecho de que todos tienen su propia música.

Los planos de juego (2 en la versión original) han sido eliminados, moviéndonos ahora en un terreno sencillo. La verdad es que para lo único que servían los dobles planos era para hacer combos predeterminados y como vía de escape, y esto segundo se ve sustituido por un nuevo modo de esquive en el que los luchadores cargan hacia el rival con fuerza (muy útil una vez se utiliza correctamente) y que añade si cabe aún más jugabilidad (*por posibilidades de ataque mayores en lugar de usar una esquiva de niñas... ^_^*).

Los decorados han sido víctimas de cambios, logrando una carga básicamente igual a la de ***RBSpecial*** en **Sega Saturn**, quitando elementos muy complejos y añadiendo otros nuevos bastante aceptables.

Los ataques se han visto incrementados con nuevos golpes y súper ataques (a los que accederemos a través de un truco que se encuentra en la página contigua).

Y si las características que os cito no os convencen, me remitiré a los distintos apartados de las siguientes páginas.

Ya me contaréis si tenéis ganas de conseguir este pedazo de juego.

Mr. Karate
mrkarate@mixmail.com



EL OLVIDADO

USO DEL FINAL IMPACT



En ***Dominated Mind*** nos encontramos con que algunos personajes parecen haber perdido capacidades de combate con respecto a la versión original de **Neo·Geo**.

Sin embargo, nada más empezamos a jugar nos damos cuenta de que hay nuevos alicientes que hacen de los súper-ataques especiales un uso más práctico y espectacular que en anteriores (e incluso posteriores) entregas de ***Fatal Fury***.

DM incluye un modo de ataque llamado ***Final Impact***, consistente en cancelar un ataque especial para llevar a cabo una técnica súper.

El experto manejo de este modo de cancelación acelera la velocidad de los super ataques y convierte a quien los usa en un auténtico peligro para los pobres nuevos jugadores...







WHITE, EL ENEMIGO FINAL...

Este tipo de ropa extravagante no es otro que **White**, el enemigo final de ***Dominated Mind***, causante de los desastres ocasionados por **Billy Kane**. Tiene en su poder un mortífero arma llamada "**el Ojo de Dios**" con el que domina la mente de quien desea. Este arma, con forma de bastón, es a su vez capaz de sacar energías ocultas de espíritus situados en un limbo creado a partir de sus víctimas. Un gran enemigo final que se echó en falta en la versión original de ***Real Bout Special***, y que por desgracia bajo ningún truco podremos acceder a manejarlo. ¡Muy mal, señores de **SNK**...!





CÓMO CONSEGUIR LOS NUEVOS ATAQUES

Para que el juego permita hacer nuevos golpes simples con los que hacer combos, super ataques ocultos y ataques nuevos debéis hacer lo siguiente:

1: Pelear contra **Geese Howard** en el modo historia (saldrá al no perder ningún *round*). No importa el nivel de dificultad, pero hay que pasárselo y acabar el modo con todos los personajes.
2: Truco para el truco: Hay personajes que cuesta manejarlos así que coged a **Terry** y una vez matéis a **Geese** continuad con el personaje que os apetezca... ^_^









Con este truco, Terry, Joe y Blue Mary tendrán todos los ataques especiales de la saga **King of Fighters**, algunos inéditos en la saga **Fatal Fury** (como **High-angle Geyser**), y los personajes más desequilibrados contarán con nuevas posibilidades de victoria.





PROTAGONISTAS DE DOMINATED MIND



EL OLVIDADO

INTROS DE ANIMACIÓN



Sin duda alguna, la presentación mejor animada de los juegos de **SNK** es la que da inicio a ***Dominated Mind***, que os ofrecimos en el CD-Rom del pasado número de ***Loading***.

Pero no es el único vídeo incluido, hay otro vídeo corto intermedio y uno común para todos los finales en el que despiden a **Alfred** (el personaje secreto de ***Real Bout 2***, que aquí aparece seleccionable desde un inicio, ausente en la versión original de **Neo·Geo**).

Otras presentaciones como las de ***Last Blade*** para **PSX** y ***King of Fighters DreamMatch99*** para **Dreamcast** tienen una mayor duración, pero la calidad de la intro es, simplemente, insuperable. ¿Para cuándo un nuevo film de anime?.







SNK FAN COLLECTION GAROU DENSETSU

Dominated Mind cuenta con dos versiones a la venta, y una de ellas es un pack especial con 2 CDs. El segundo CD es una compilación de curiosidades sobre ***Fatal Fury***, que incluye un juego de preguntas sobre los personajes (con ilustraciones y tal), dibujos de los lectores, fotos de tipos vestidos como los luchadores y una animación 3D del ***Duck King*** bailando. ¡¡Sólo para frikis!! ^_^























Vs. Zone

2D CONTRA 3D

Estamos ante lo que podría ser un interesante tema para el debate, y en el que se podrían contrastar multitud de opiniones que se decanten más hacia una parte o hacia la otra. Bien es verdad que los juegos tienden a reflejar fielmente lo que podría ser una posible realidad, intentando mostrarla de la manera mas ¿realista? Precisamente: posible. No obstante, la pregunta es: ¿estamos preparados para la tecnología 3D totalmente evolucionada?

En un principio las 3D nacieron con personajes poligonales sin texturas que parecían estar tallados en madera y, pese a que ofrecían una excelente animación, los rostros de los mismos estaban lejos de una expresividad lograda, como pasaba en el ***Virtua Fighter*** de **Sega**. Más adelante se fue avanzando técnicamente hasta que se consiguieron aspectos más logrados y aproximados a los rostros poligonales que podemos encontrar en los vídeos elaborados con estaciones de trabajo, y que se nos presentaban en las plataformas domésticas de videojuegos en formato de compresión de vídeo. En la actualidad existe un nivel tal de representación que en mitad del juego se aprecian en los personajes gestos de dolor en las caras vectoriales, que se asemejan bastante a lo que podría ser una faz real. Por si queda alguna duda de ello, no hay más que jugar un poco a la última consola de **Sega** para apreciar tan minuciosos detalles. De no ser así, siempre podemos disfrutar de ellos en algún programa de ordenador preparado para las nuevas placas recreativas o aceleradoras 3D de última generación. En el tema de las 3D hay que mencionar el nombre de **Sega** como la compañía pionera en catapultar más que ninguna otra



Tail Concerto hace un acertado uso de las 3D

esta tridimensional tendencia, pues fueron ellos los que con sus recreativas nos sorprendieron con su sobresaliente dominio poligonal. Es más, en la actualidad no han cesado de hacerlo (los usuarios de ***DreamCast*** de importación pueden verificarlo), ni de ofrecer buenas expectativas para un futuro inminente.

Pero las 3D, pese a su supuesta perfección actual, tienen ciertos inconvenientes con respecto a las 2D. Estas últimas, por lo menos en época reciente, han gozado en la mayoría de los casos de unos dise os de lo más aceptable, si los comparamos con un dibujo animado. Pero un dibujo, al no ser un intento de imitación fidedigna de una posible realidad (ya que suelen recrear elementos fantasiosos en muchos casos), no se quedan tan arcaicos como en los dise os 3D que se mueven en la pantalla y con los que jugamos. Por poner un ejemplo, si comparamos un ***Street Figther*** y un ***King of Fighter*** con un ***Virtua Fighter*** o un ***Tekken***, veríamos que los primeros juegos en 2D, de quedarse antiguos si los jugamos dentro de unos a os, no nos decepcionarían tanto como si jugásemos ahora al primero de los ***V.F.*** Pero un personaje 2D, al ser como un dibujo animado, podemos decir que siempre será un dibujo animado, ya sea de peor o de más anticuado dise o. Es como quien ve una película de la compa ía **Disney** cuando su fundador estaba con vida y una actual: la vemos más "antigua" pero no mal hecha, pues es en 2D y poco se puede mejorar técnicamente, sólo en los dise os y poco más. Es por ello que hoy en día uno se digna a jugar incluso al mítico ***Street Fighter 2*** con escasas mejoras en su dise o 2D en



¿3D? ¿2D? Cuestión de gustos...



versiones posteriores. En cambio, si comparamos el primer ***Virtua Fighter*** con su tercera parte, es evidente que se aprecian más diferencias en el dise o, y si decimos en la actualidad que el ***Virtua Fighter 3*** es soberbio y que los gestos de los personajes parecen de lo más realistas, dentro de unos 10 a os lo veremos como una "cutrería" por ser algo más que un dibujo animado pero menos que algo análogo a la realidad. Abundando en este aspecto, muchos recordarán un ***Soul Blade*** de gran despliegue técnico en la ***PlayStation***, pero que después de jugar varias horas a los juegos de lucha de ***DreamCast*** (como el ***Soul Calibur***) sucede que al poner juegos de lucha 3D en una consola de 32 bits esta adaptación dé más que pena, pues ya no se ve tan bien hecho como entonces. Sin embargo, en el caso de las 2D no pasamos por tal desenga o, pues siguen siendo dibujos animados y

poco más se puede hacer con ellos que no sea un mero aumento en la policromía, la resolución o en los *frames* de animación. En conclusión, no se evoluciona tanto, y a este respecto no hay más que ver el ***Street Fighter Zero***, cuya primera versión tiene ya unos años, y compararla con la última para darse cuenta que es evidente que hay menos diferencia que si planteamos el caso con las diferentes entregas de un mismo juego 3D.

Los juegos 2D cuentan todavía con ventajas que todavía no se aplican en 3D con los mismos resultados rebosantes de diversión y espectáculo. Es un hecho constatable que los juegos 2D tienen más facilidad para mostrarnos golpes inverosímiles que hacen flipar a más de uno, especiales con ingente cantidad de ataques a la velocidad del rayo y supermagias (adornados por onomatopeyas y demás efectos que aumentan la expresividad de la acción), y movimientos imposibles que nos dejan con la boca abierta.

En cambio en las 3D, con esa obsesión por aproximarse al máximo a la realidad, nos encontramos con golpes en su mayoría logrados mediante "*motion capture*", lo que indica que no vamos a ver mucho más de lo que se pueda observar en una película con buena coreografía y efectos especiales. Hay gente a quien le gusta controlar una acción casi real y otros a los que gusta desplegar su fantasía con insospechados movimientos imposibles, como pueda ser el levantar a un contrincante a base de patadas como hace **Robert Garcia** (véanse los ***Art of Fighting*** o en los antiguos ***King of Fighters***), cosas que no pondrían en una película no por falta de medios (para eso están los efectos especiales), sino por que nadie en la vida podría hacer algo así por mucho que se entrenase. Pues bien ,en los juegos 3D se ven golpes muy espectaculares, pero nada que no pueda hacer alguna persona de algún rincón del mundo si se entrena para ello y dispone de un físico óptimo para desempeñar el movimiento, como pueda ser un gimnasta olímpico o un acróbata de circo. Pero golpes tan clásicos en las 2D como el helicóptero de **Ryu**, que ya hacía en el primer ***Street Fighter*** en la década pasada no es posible que exista alguien que lo pueda hacerlo a voluntad, por el simple hecho de que desafía a todas las leyes físicas conocidas.

En las 2D, por lo menos en los juegos de lucha, que es un género que tiene mucha aceptación en el consumidor (tal vez porque le permite liberar sus reprimidos instintos bélicos, o porque puede llevar a cabo unos movimientos que no es capaz de hacer con su propio cuerpo), es más fácil el control del juego (defensa-ataque), ya que sólo hay que preocuparse de luchar en una misma línea frente a frente sin tener que cubrirse los costados, o de colocarse en un solo movimiento a la espalda del contrincante, cosa que no es tan necesaria en las 3D.

Así mismo, el contacto físico es mayor en las 3D y puede ser tan grande que provoque el acorralamiento del rival y le hagan perder el control defensivo, pues en un juego 2D un simple golpe puede desplazar al contrincante quitándote el agobio de encima. Pero en las 3D en la mayoría de los casos se continúa igual de pegado, lo que significa que puede ser "carne" de presa o llave. Hay gustos para todo; están los clásicos fans de la lucha quienes les atraen los juegos 3D por el realismo, y están los que le gusta lo espectacular con magias y golpes especiales. Por ello, es normal que se intente trasladar la acción 2D al campo de las 3D, unas veces con más pena que gloria (véanse sino ***Samurai Spirits*** en 3D). Pero hoy por hoy, por lo menos en el campo de la lucha, la opción 2D continúa gozando de bastante aceptación.

Ahora bien, en el resto de los género esto cambia, pues en lo que a simulación se refiere, el juego, cuanto más se asemeje a la realidad mejor, y para ello es necesario un dominio tridimensional lo más perfeccionado posible. En los "*matamarcianos*" y juegos de rol el volumen aplicado y demás efectos gráficos se consigue mejor con el uso de polígonos, aunque haya que combinarlos con gráficos en 2D. En las aventuras, sean de acción o de ambiente gracioso e infantiloide, es mucho más preferible el 3D, porque la misma palabra "aventura" implica que hay que buscar cosas y explorar territorios, y las 2D limitan bastante estas funciones. En cambio, gracias a amplios entornos tridimensionales uno se puede sumergir en la aventura y meterse en el pellejo del protagonista sea éste en 1 o 3 persona. De este modo, este recurso nos acerca un poco a la idea de lo que se entiende hoy en día como realidad virtual sin casco, pues gracias a las 3D verdaderamente se



¿Os imagináis un Metal Gear Solid en 2D? Se habría perdido el punto estratégico en un 100%

pueden buscar objetos por los rincones y dirigirnos a cualquier dirección sin limitaciones espaciales de dirección. Además, si todo eso viene acompañado por la interactividad que ofrece un escenario 3D plagado de detalles como las transparencias y efectos de luces y sombras, y por la necesidad de utilizar una brújula para orientarse en el entorno, hace que sea preferible que una buena aventura esté en 3D, aunque sea de calidad arcaica. De otra forma, una aventura en 2D en los tiempos que corren corresponde más al género del arcade o de las plataformas.

Una gran ventaja de las 3D es que como son gráficos en tiempo real no ocupan excesiva memoria, con lo que se pueden hacer numerosas fases de gran extensión o, en el caso de la lucha, incluir una buena cantidad de personajes a elegir.

En fin, que la tridimensionalidad en el videojuego es el futuro, porque nos ofrece múltiples posibilidades y puntos de vista, y su continuo avance nos acerca a la realidad existente y a la que sólo puede existir en la imaginación, lo cual es algo más que atractivo. Y aún más si nos ponemos a pensar que si en un par de décadas ha evolucionado tanto esto, qué habrá dentro de otro par de décadas?, y dentro de 50 años?. Supongo que la realidad virtual será una cosa de lo más habitual en el futuro y alcanzará un elevado nivel de perfección. O bien incluso no necesitemos las tradicionales pantallas y se opte por la tecnología holográfica, que es lo más tridimensional que se conoce actualmente. Quién sabe lo que nos deparará el futuro. En cualquier caso, siempre es mejor disfrutar de nuestro actual presente, que no esta nada mal, y dejar cada cosa a su tiempo.

Endimion
endimion@bbvnet.com



dancing blade かってに桃天使

DANCING BLADE



KATTE NI MOMO TENSHI

¡3 CDs AL MAS PURO ANIME JAPONÉS!



Dancing Blade es una aventura animada de Konami para PSX en la que controlaremos al personaje principal para decidir qué dirección tomar, ya que esto influirá en la historia del juego.

El argumento trata de una chica llamada **Momohime** que nació de un gran melocotón (*¡qué imaginación! ^_^!*) y viaja alrededor del mundo junto con sus amigos, para encontrar la razón de su existencia. Sus peculiares amigos son un tanto "raritos" y cada uno tiene una especial personalidad.

El grupo de viajeros está compuesto por cinco aventureros contando con el personaje principal (del cual desconozco el nombre ya que durante todo el juego no lo dicen), un chico tímido con un gran instinto de protección hacia los demás (sobre todo hacia **Momo**, su amiga de la infancia), y es un aprendiz de mago; luego está **Oinu**, una chica también bastante tímida e inocente que posee poderes psicológicos; **Kijime**, la chica más *sexy* del grupo y la más provocativa, es muy celosa y a toda costa quiere conseguir el amor de **Hero** (*llamaremos de esta forma al personaje principal*), tiene el poder del agua y posee un látigo para casos de emergencia; **Sarukichi** es un ser muy fuerte que usa todo tipo de armas; y por último y no por ello menos importante está **Momo**, una chica con un fuerte sentido













por la justicia y poseedora del poder de transformarse en otra persona con una espada que corta todo aquello que se le cruza en su camino. Todos ellos vivirán aventuras conjuntamente y amores, encontrando más personajes a lo largo de su viaje en búsqueda de la verdad de **Momo**.

En el juego existen cuatro finales correspondientes cada uno a las cuatro chicas principales del juego. Cada final dura 30 minutos aproximadamente, en total 2 horas de diversión. El juego es corto pero intenso, lástima que no llegue nunca por estas tierras. Es un juego que está totalmente en japonés y si no sabes este idioma... es difícil de entender su maravillosa historia, pero a la hora de la jugabilidad es bastante fácil, ya que sólo tendrás que escoger la frase que **Hero** tiene que decir para variar el argumento y así completar los cuatro finales.

Dentro del juego existen dos opciones importantes: una llamada "**Muubii Kanshou**" que te permitirá ver las 62 escenas animadas diferentes que hay en el juego una vez acabado; y otra llamada "**Omake**" (*más de uno la conoce*).

Para aquellos o aquellas que les interese el tema de los traductores japoneses, os diré que la voz de **Hero** la pone **Ogata Megumi** (*la voz de* ***Shinji*** *en* ***Evangelion***). En cuanto a la banda sonora es fenomenal, sobre todo el *opening* y el *ending*, cantadas en japonés por una intérprete que desconozco (*lo siento* ^_^!!).

Este juego hace un año que fue lanzado al mercado japonés, pero a pesar de ello ya ha salido su segunda parte hace unos pocos días y sigue la misma línea que su antecesor con nuevos personajes y nuevas aventuras. Los amantes del anime también pueden optar por ***Sakura Taisen***, una aventura animada al igual que este gran juego. Hay pocos juegos como estos y si eres un fanático del anime, no puedes desperdiciar la oportunidad de conseguir esta joya para tu colección.

Rinoa
aeris_21@hotmail.com





GEPPY-X
70'S ROBOT ANIME

Geppy X es el videojuego para todos aquellos que añoran los tiempos en los que las series de *mechas* tipo *Mazinger Z* invadían las teles. Claro que esto pasó principalmente en "Niponlandia", ya que la censura hizo que este tipo de series fueran vetadas dentro de nuestras fronteras y en algunos otros países. De todos modos, todos aquellos fans de **Mazinger Z**, pueden encontrar aquí toda la nostalgia que les viene a la mente al ver esa serie.



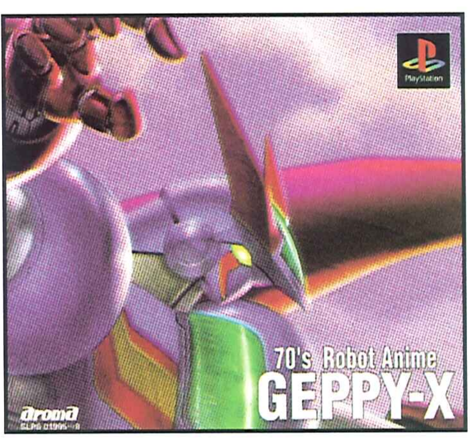




Este título que la compañía japonesa **Aroma** lanzó hace no mucho en el mercado japonés para la consola **Playstation**, y que se compone de 4 CDs (sí, 4), lo cual no está nada mal para un *shoot em up* de visión horizontal. El guión es el típico en este tipo de series (no es que sean poco originales, es que este juego es un homenaje a las series de *mechas* de los 70). El "*prota*" con patillas kilométrica, controla una parte de un robot, y está acompañado por 2 amigos que comandan otras 2 partes del robot, y que, al unirlas, entra en escena **Geppy X**. La forma del robot y el poder viene determinada por el orden en el que están colocadas las naves. Naturalmente, existe un malo que quiere controlar la tierra, que es de otro planeta, y que en cada episodio se empeña en enviar un robot para acabar contra **Geppy X**.

El juego se compone de un total de 8 capítulos, 4 en el primer CD, 2 en el segundo, y 1 en tercero y cuarto. Esto es debido a que la historia se bifurca en varias otras, lo que nos lleva a 3 finales distintos. Cada episodio se compone de un *opening* de un estilo muy similar a las series de robots de aquellos años, una pequeña introducción a la historia en fotos estáticas con voces y demás; la fase del juego (con varias animaciones en los sucesos importantes); el *ending* (también del mismo estilo de las series de animación); resumen del capítulo siguiente; y publicidad del diverso *merchandising* sobre la serie (*esto es un cachondeo*). El dibujante mantiene un estilo muy similar al de la típica serie de robots, pero el dibujo es más nítido, más definido. La animación también se mantiene a la altura de la de los años 70.

Sobre el juego, decir que es el típico de naves, sin ningún aire de grandeza. Los *sprites* creados por ordenador, "gozan" de una



animación decente tirando a mala y unos decorados llenos de colorido, aunque pecan un poco de estaticidad. Los efectos sonoros cumplen, y las canciones (en este juego la banda sonora, está compuesta casi en su totalidad por canciones cantadas) son sencillamente geniales, y guardan el estilo de la época que quieren emular.

Si tuviésemos que juzgar este juego por sus gráficos, su jugabilidad, su longitud, etc. quizás sólo se llevaría un aprobado raspado. Pero si lo evaluamos desde el punto de vista de un "*mechababoso"* o un *otaku* empedernido, el juego adquiere un valor incalculable. Incluso yo, que nunca le he encontrado chispa a este tipo de series de animación, me he divertido, reído y llorado con cada situación de la historia de **Geepy X**. Ver los anuncios de los distintos productos de la serie es reírse durante minutos hasta que se te saltan las lagrimas.

En resumen, un juego hecho por, y para *otakus* y fans incondicionales de las series de robots. Para los demás quizás resulte algo mediocre (*no es malo, pero no está a la altura de las circunstancias para los tiempos que vivimos*). Así que vosotros tenéis la decisión de hacerse con él en vuestras manos. (Ah!, también os quiero advertir que pensar en la aparición de este título en España es poco menos que imposible).

Mangafan
mangafan@teleline.es

Girlfriend Simulator

SILOUETTE STORIES

Si hay un género que me gusta es el de los ***Life Simulator Game, LSG*** (*conocido popularmente como juegos de "ligoteo"*). El problema es que una vez que has comentado uno los has comentado todos...¿todos?

Quien más y quien menos ha echado una partidita a una de esas recreativas en las que vas recortando pedazos de la pantalla hasta que al llegar a un determinado tanto por ciento aparece una chica ligerita de ropa o una escena de anime (*recreativas que, por cierto, aun no he visto emuladas -_- sabéis algo vosotros?*). ***Silouette Stories*** ha tomado esta idea para crear un *LSG* revolucionario en el que para que tus decisiones lleguen a buen puerto con una chica deberás poner a prueba tu habilidad *(¿os dais cuenta del salto que supone el hecho de que en un juego de este tipo entren en juego tus reflejos en situaciones de tensión? Es muy original ^_^*).

Os pondré un ejemplo de lo que hablo. Vas paseando con tu amigo el plátano (*como suena ^.^U*) tranquilamente y una chica con coletas que viene corriendo en tu dirección tropieza y está a punto de darte un guarrazo de antología. En este momento decides si te apartas y la dejas caer, o si intentas sujetarla. Dependiendo de lo que escojas deberás cumplir cierta misión que decidirá que lo que intentas te salga bien, que la chica se dé el batacazo padre, o que puedas sujetarla de manera lo bastante casta y pura como para que no te tome por un *sukebe* (*pervertido en japonés :P*).

Si bien este juego de **Kaneko** aparecido en 1996 nunca se ha clasificado dentro de los LSG, sino más bien entre los juegos de puzzle, a mí me ha parecido que se trata de un híbrido que puede estar en ambos campos.

Nuestra odisea comienza en el momento en el que nuestro frustrado amigo (*al que ya habremos bautizado con nuestro nombre ^_^*) se encuentra una especie de plátano con un ojo que revela que esta aquí para contribuir a que nuestra patética vida cambie. Una serie de opciones de abrirán ante ti: ir al parque, al centro de la ciudad, a casa de la vecina (*^_^* *Cochino*)...y dentro de cada opción tres o cuatro destinos más concretos. En cada uno de ellos una chica será la protagonista de una peque a aventura en la que, dependiendo de nuestra actuación acabará más o menos bien, a adiendo diferentes imágenes a nuestra galería particular (*evidentemente las mejores imágenes se esconden al final de una actuación intachable*).

El principal problema de este juego lo puede suponer el hecho de que todas las misiones estén en japonés pues, aunque te puedes hacer una idea, nos costará demasiadas intentonas dar con la salida correcta a cada reto (acabar con el enemigo en dos recortes, llegar al 80% sin hacer cortes de más de un 10%... cosas por el estilo).

Gráficamente el juego no es que tenga mucho donde lucirse. Es un juego correcto gráficamente que goza de unas ilustraciones bastante notables (son el alma del juego y no decepcionarán a nadie).

Lo que sí que me ha decepcionado es la calidad de las digitalizaciones de la voz de los personajes. Mas que voces en vivo parece malas grabaciones emitidas por un canal pirata de radio -_-. Las músicas son moviditas con bastante originales, cumplen su cometido de ser un mero acompañamiento sin sobresaltos.

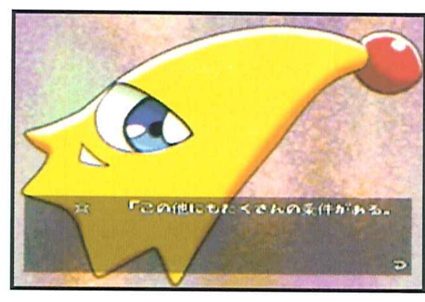
Realmente hay bastante más que decir de un juego con tantas sub-historias y situaciones cómicas. Ah, casi olvido puntualizar una cosa sobre ***Silouette Stories***: las imágenes a descubrir NO son subidas de tono (*jejeje, decepcionados?*) En ese aspecto es normal, pero os aseguro que ***Silouette Stories*** no os decepcionará.

Amano
amano_ai@retemail.es











RURONI KENSHIN
るろうに剣心

De un tiempo a esta parte los otakus más madrugadores tienen una cita con la calidad en Canal+ pues dicha cadena se ha hecho con los derechos de una de las series más exitosas de Japón: *Ruroni Kenshin* (*rebautizado aquí como "El Guerrero Samurai"*).





EL MANGA

Ruroni Kenshin es obra de **Nobuhiro Watsuki** que lleva ya varios a os siendo publicada en la conocida revista de manga ***Shonen Jump*** siendo, con permiso de ***Evangelion***, la más exitosa.
Cuenta la leyenda que en la transición entre la era Tokugawa y la era Meiji un personaje inclinó la balanza hacia estos últimos con sus afamadas dotes de asesino. **Kenshin Himura** (*conocido como el temible **Hitokiri Battousai***) fue el único aprendiz de **Hiko** y por tanto único conocedor de la más mortífera técnica de lucha: **Hiten Mitsurugi**, lo cual le convirtió en el asesino más sanguinario de dicha restauración política. Pero todo eso forma parte de un pasado que destruyó su vida y que ahora, con la promesa de no matar nunca más, quiere olvidar. 10 años después comienza nuestra historia. Cuando **Kaoru Kamiya**, maestra del **Dojo Kamiya** de Kendo, se lanza a la búsqueda de este asesino que está ensuciando el nombre de su familia en su ciudad. De una manera bastante cómica se conocen (*aunque **Kenshin**, ahora un vagabundo, no le desvela su secreto por no asustarla innecesariamente*) y por cosas de la vida, **Himura**, terminará en su Dojo.
Este es el punto de partida de una historia a la que se unirán personajes queridos por muchos de nosotros como **Yoshi**, **Sanosuke**, etc...dando pie a una serie de interminables aventuras en las que **Kenshin**, ayudado por sus amigos y por su oscuro lado de asesino, irán encargándose de dar fin a los planes de los que quieren acabar con la paz de la era reinante o que, sencillamente, quieren enfrentarse a nuestros amigos por sus rencillas pasadas *(no me miréis así, a mí también me gustaría extenderme páginas y páginas hablando de esta serie que tanto nos gusta -_-U*).
En la actualidad el manga lleva del orden de 230 capítulos y sigue publicándose. Pero todos sabemos que una de las bazas fuertes de esta serie es su sorprendente versión animada. Sabed por qué.

EL ANIME

Pocas veces tantas compañías se vuelcan tanto dar a un anime esa calidad que le haga convertirse en un mito para las generaciones de otakus. Solo mencionar a **Sony Music Ent.**, a **Sony Pictures** y a la **Fuji-TV** ya debería ser motivo para que exclamaseis un mayúsculo "JO!!" (*al menos esa, acompañada de continuas secreciones salivares, suele ser*



la primera reacción al ver la calidad de la animación y los efectos de luces, como los que encontramos en el agua o en los amaneceres que podemos encontrar en la serie).
Centrarme en la serie emitida por TV sería algo demasiado pobre. La dimensión que el fenómeno **"Kenshin"** ha creado se extiende a todos los géneros y campos del medio audiovisual:
La serie de TV recogida en Video Boxes (en VHS y DVD), una película con miles de mejoras sobre el anime original, videos no publicados (*jejeje...hay rankings, combates famosos de **Kenshin** e incluso cierto video no emitido con **Kori** y **Kenshin** como protagonistas *^_^* JU*), OVA´s (*de los cuales os destaco la reciente aparición del OVA que revela el pasado de **Kenshin** con todo lujo de detalles y con una animación superior a la de película(que ya es decir)*), decenas de CD´s de BGM y temas exclusivos, productos en Laser Disc... creo que ya habéis entendido de la magnitud de este fenómeno que día a día degustan los japoneses (*y ahora nosotros ^o^*) a ritmo de canciones de los más conocidos grupos de J-Pop japoneses (*como **Judy & Mary, The Yellow Monkey**, etc...claro que, con esas músicas, hasta "**Los Fruitis**" habrían tenido éxito*).
Y, como quien dice, aprovechando el tirón consiguiente vieron la luz los dos juegos para **PlayStation** que ahora os comento.

LOS VIDEOJUEGOS

Rurouni Kenshin: Ishin Gekitouhen es uno de tantos juegos lucha que, por egoístas motivos de marketing, se ha presentado en un unas, para la época, toscas 3D (*eso si, con unas estelas para los ataques de lo más fluidas*).
De la mano de **SCEI** salió a la venta el 11/29/1996 y ha llegado a estar en el sello **PlayStation The Best** (*lo que aqui sería Platinum*) el 8/6/1998.
El modo historia con el que cuenta este juego cuenta con un curioso sistema de alternar a placer entre **Kenshi**n y **Sanosuke** antes de combate. Tras el combate inicial (**Kenshin VS Sanosuke**). Nos enfrentaremos en una linea argumental más o menos coherente, en este orden a **Jin-e, Hyottoko, Hannya, Shikijou, Aoshi** y, si juegas en modo dificil, **Saitoh Hajime**.
Para la época en que salió a la venta el juego es gráficamente bonito y su música, solo por tener la licencia de ser de **R.K.** ya goza de calidad (*aunque no son más que temas instrumentales en las batallas, a excepción del opening y el ending, claro*).
El tema de la jugabilidad es algo espinoso pues, si bien para un aficionado a este género resulta decepcionante, para un **otaku** que solo lo compre por ser de **Kenshin** su sencilla jugabilidad y lo contundente de ataques de solo dos botones es muy de agradecer (*a mi me ha parecido un juego. correcto y a mi novia le encanta apalizarme con "SU" **Sanosuke**, asi que...^_~*)
El juego en si es algo repetitivo y de una respuesta algo lenta pero deberíais haceros con el si os llama la atención la serie y si queréis disfrutar de 33 magníficos video (*opening y ending incluidos ^_^*), varios personajes secretos (*como **Kaoru Kamiya** o **Hajime***)o disfrutar del tema principal "Corazon de espada"en una versión remezclada por los **T.M Revolution**, etc...

Rurouni Kenshin: Meiji Kenyaku Romantan es el título del RPG inspirado en **Ruroni Kenshin** que apareció apenas un a o después del juego de lucha. Se trata de una pieza de coleccionista y de un gran RPG que, sin llegar al niveles de las joyas del género (*como **Wild Arms** o **FF***) se defiende bastante bien.
Al comienzo escogerás entre **Hikaru** o **Hijiri**, para llevar a cabo una aventura al lado de **Kenshin**. Dependiendo del que selecciones la historia tomará caminos diferentes pues, si bien la aventura es similar, los personajes y las historias secundarias cambiarán en bastantes ocasiones llegando a ser motivo fundamental para acabar el juego un mínimo de 2 veces.
En la historia tomarán lugar, además del ninja que escojas, de **Kenshin** y de sus amigos, otros viejos conocidos como el clan **Kenshin-Gumi**, el ejercito del gobierno e inclusos míticos personajes de la serie como **Aoshi, Hiko Seijuro**. Detalles conocidos que nos involucrarán en una aventura plagada (*nunca mejor dicho -_-*) de puzzles.
Lo más interesante son las batallas, pues dependerán de tu entrenamiento, del enemigo (*el sistema varía levemente si el enemigo es un pardillo o un conocido*) y de un curioso sistema de lucha basado en el juego del piedra-papel-tijera pero con colores (*algo extra o y difícil de explicar -_-*).
Si bien parece un juego de una máquina de 16-Bits (*en lo que a gráficos se refiere*) las músicas y los videos que encontramos al acabar combates con ciertos ataques "ougi" le hacen subir varios puntos y cumplir con el aficionado que busca un producto "**Kenshin**".
Nada más, solo recordaros que, para variar, estos juegos no saldrán en este país pero que la serie de TV a vuelto a reponerse en **Canal+** (*por algo se empieza*), así que...no le perdáis la vista a ese Samurai ni a su katana de hoja invertida.

Amano
amano_ai@retemail.es



PANORAMA ACTUAL DEL ANIME EN NUESTRO PAÍS

Definitivamente, nuestra bienamada rama de la cultura japonesa se ha afianzado en nuestro país. Desde los años primerizos de ***Ultimate Teacher*** y ***Urotsukidoji*** la simbiosis entre otakus y distribuidoras ha cambiado bastante. Pero... ¿cómo veis VOSOTROS el tema del anime en España? Yo, otaku desde los tiempos de ***Belfy y Lilivit*** y ***Mazinguer Z*** voy a deciros como lo veo.

Pedradas y menciones a mi familia, enviadlas por favor a mi *e-mail* ^_^.



No esperéis ver en esta disertación datos numéricos ni nada por el estilo. Vais a encontrar una visión global y muy simple de lo que un otaku como muchos otros ha vivido.

Tal y como yo lo veo, todo empezó cuando una visionaria compañía llamada **Manga Films**, animada por la buena aceptación del anime que por entonces nacía, se dedicó a traducir, doblar y distribuir un número considerable de títulos que habían tenido cierto éxito en EEUU y Gran bretaña.

La cosa, tal y como yo la viví, iba viento en popa hasta que la situación existente de monopolio empezó a dejarse notar (*en un uso caprichoso de las películas cuyos derechos obtenían y en unos precios del todo exagerados, como los de los legendarios capítulos de* ***New Dominion Tank Police*** *a 2000 ptas. cuando duraban apenas 28 minutos v_v*). Dicho "monopolio" comenzó a romperse con la aparición de **Cartoonia**, un sello que se estrelló cuando apenas había iniciado su andadura debido, aparentemente, a problemas de déficit (*lo cual viendo las películas de su sello como* ***Love City*** *es comprensible*).

Por aquellos tiempos, los otakus más adultos empezaban a moverse por el mercado del chanchullo, surgiendo mastodónticas colecciones que sentaron las bases de muchas de las asociaciones de otakus que hoy conocemos, y que nacieron siendo un grupo de amigos que juntaba "pelas" para pedir capítulos de ***Dragon Ball*** o ***Gundam*** (*o lo que fuese*) a cualquier país que pudiese satisfacer su demanda. Probablemente esta fue la etapa más enriquecedora pero menos prolífica para el mercado del anime en España (*los hubo que vaticinaron su ocaso en medios públicos e incluso los hubo que hicieron leña del árbol caído. Yo recuerdo la vergonzosa traición al "mundillo" que* ***Muntané*** *protagonizó en el programa de* ***Pepe Navarro****, una vergüenza de la que todos hemos tomado buena nota*). La vida sigue, la televisión repone viejas series y **Manga Video** no cesa de traer buen material mal traducido (*una labor loable pero también muy mejorable*).

El venturoso panorama arrojó



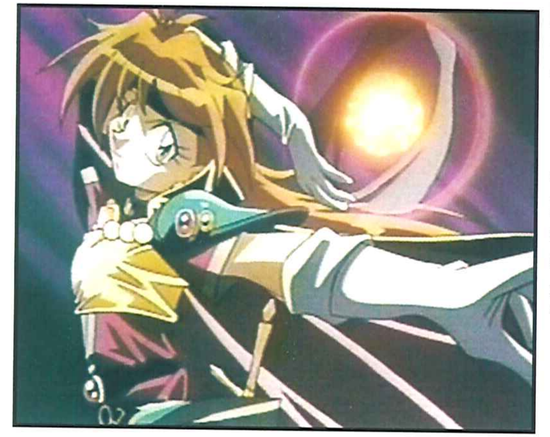
luz ante una industria que se mantenía aún en las sombras: el "fansub"(*películas todavía no comercializadas en un país traducidas y distribuidas libremente en todo el mundo a través de aficionados por medios como* ***Internet***). Caídas del cielo, empezaban a llegar a manos de los aficionados sus cintas favoritas en idiomas algo más accesibles que el japonés. Incluso algunos de ellos llevan a cabo esta práctica (*con fines más o menos filantrópicos...*), subtitulando en castellano (*como* ***EGO Films***), o bien coordinando esfuerzos para la importación de *FanSubs* (*como* ***Roy Foker***).

Corre el año 1999, en el que las plataformas digitales han afianzado su condición de fuente inagotable de anime de calidad, y nos traen noticias que no deben pasarse por alto. Y es que, cuando aún no nos hemos repuesto del alegrón que nos dieron las nuevas compañías (*como* ***SelectaVisión****, que acertadamente nos trajo* ***Escaflowne, DarkStalkers****, etc...*), ver como el *shojo* triunfa en España gracias al apoyo de pequeñas compañías que permiten que aficionados sirvan en bandeja a las cadenas de TV o al mercado series y películas de calidad ya dobladas y listas (*Como* ***Card Captor Sakura*** *o* ***Marmalade Boy****, traducida esta última por* ***Alessandra Moura****, de* ***Tomodachi***), y de ver como en España también se hizo eco del impacto que ***Evangelion*** supuso en todo el mundo civilizado, **Dynamic Iberia**, sucursal española de la prestigiosa compañía fundada por **Go Nagai** (creador de la saga **Mazinguer** y otros éxitos) se ha hecho eco de las penurias que el cada vez más numeroso mundillo otaku español. Asimismo, se ha comprometido a sacar una serie de cintas que muchos llevamos ya tiempo esperando (*os comentaré que parece ser que quieren traer cosas como los OVAs de* ***Video Girl Ai***, **Utena**, *o la serie entera de* ***Mazinguer Z*** *con un alta calidad que, unida a los obsequios que irían con cada cinta, manifiestan un claro compromiso con nuestro mercado al que espero que correspondáis todos los que os hacéis llamar otakus*). Y no sólo eso, se ha anunciado una versión en castellano de la prestigiosa de ***NewType*** nipona.

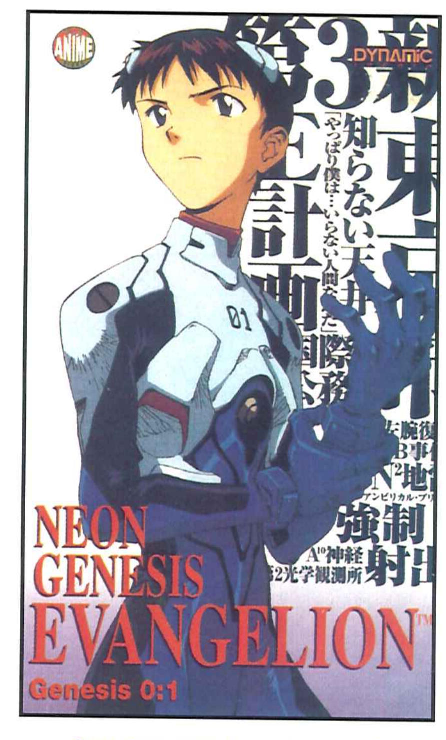
Si esto es cierto, supondría el mayor bombazo en toda la historia del manganime en España: ¿seremos capaces de corresponder a este esfuerzo?.

Así pues, aunque mi visión parece muy positiva, la gente seguirá sin pagar lo que valen las cosas (*no es difícil ir a un* ***McDonalds*** *y ver a un chaval pasando copias de "****Memories****" subtitulada por* ***EGO*** *o toda* ***Evangelion*** *metida en 2 cintas de 4 horas...*). Y eso nos va a hundir a TODOS. Y si no, dadles tiempo (*y vuestro dinero*) y ya me contaréis.

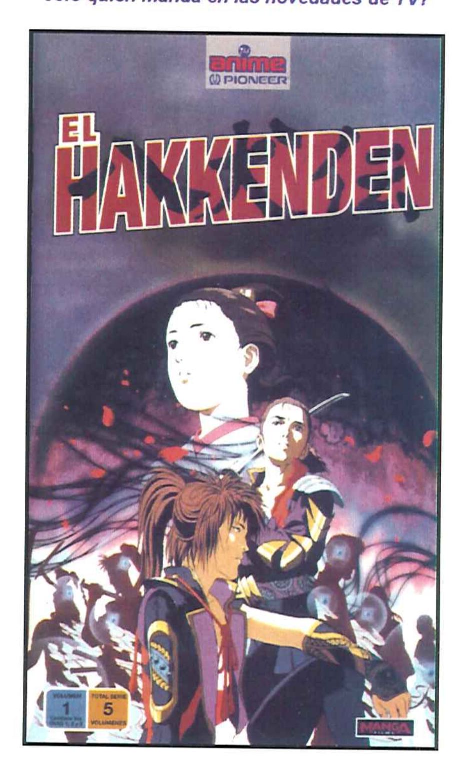
(*Dedicado a todas las asociaciones de otakus y personas que hacen que esto del anime no se hunda. Para ellos va este artículo y unas sinceras "GRACIAS"*)



Amano
amano_ai@retemail.es

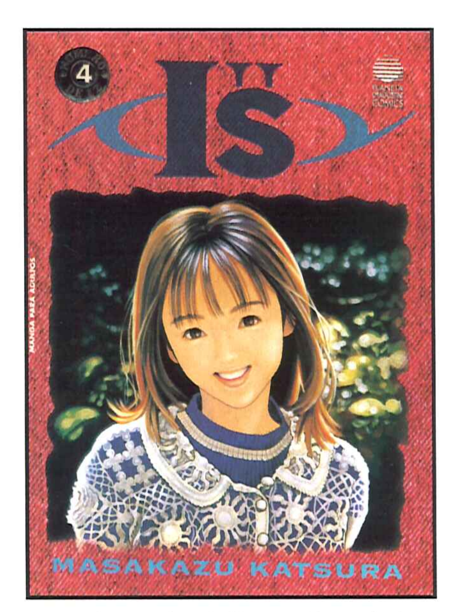


Desde que apareciese a la venta el primer volumen de Evangelion por parte de MangaFilms, los títulos que han visto la luz han subido de categoría, pero a su vez ha descendido la puesta en escena de varias películas mensuales. ¿Se está haciendo Arait Multimedia con el sector anime de nuestro país? ¿O es tan sólo quien manda en las novedades de TV?



COLECCIONES EN EL MERCADO

Afortunadamente, aún tenemos en las librerías bastante material como para arruinarnos y ser felices



¡¡Por fin una obra de Katsura bien editada!! ¡¡No más papel basura ni precios abusivos!! Gracias, Planeta DeAgostini



Patlabor sale de nuevo al mercado español con una oferta promocional en la que se venden conjuntamente el tomo 1 y el 7 por 1.200 ptas. ¿Eso lo haría Norma?

No obstante, no quiero hacer un listado de productos, sino comentar algunas de las cosas más llamativas y que deberíais tener en cuenta si queréis empezar una nueva colección. Empecemos por la que ahora es la reina de las editoriales en España: **Planeta**. Querida por muchos, odiada por demasiados, ***I´´s,*** del maestro **Katsura**, sigue manteniendo su éxito y su fama. En mi opinión, es de lo mejorcito que hay para echar un rato divertido con las desternillantes situaciones en las que se ve envuelto **Ichitaka.**Pero no sólo de **Katsura** vive el otaku (*también está **Dragon Ball*** ^^) y **Planeta** ha vuelto a la carga con ***Detective Conan*** N?7 con una atractiva promoción en la que este número y el primero nos saldrán bastante baratitos. Asímismo también continúa ***Patlabor*** con nosotros y se garantizan otros 7 tomos antes de otra posible parada.

Planeta ataca de nuevo con **Wataru Yoshizumi** y otro de sus éxito "***Kimishikairana***i" (*que aquí se llamará "**Solamente tú**"*), y se espera que todas l@s que han convertido a ***Marmalade Boy*** en un éxito apoyen a su autora. Yo, personalmente, espero con impaciencia el lanzamiento del primero de tres tomos de ***Kurogane***, la historia de un *ninja* que tras ser despedazado es reconstruido por un inventor para encomendarle su venganza, para lo cual le dota de habilidades como comunicarse con su espada con el pensamiento. La serie tiene un diseño de lujo y la historia promete.

La otra editorial, que tras un más que dudoso inicio en la andadura de la publicación de mangas se ha ganado mi respeto, es **Glènat**.

Ahora podemos encontrar en los kioskos sagas como la de **Sailor Moon**, la eterna serie de **Takeuchi** que al fin es retomada con tomos quincenales para paliar la sequía de estos últimos meses.

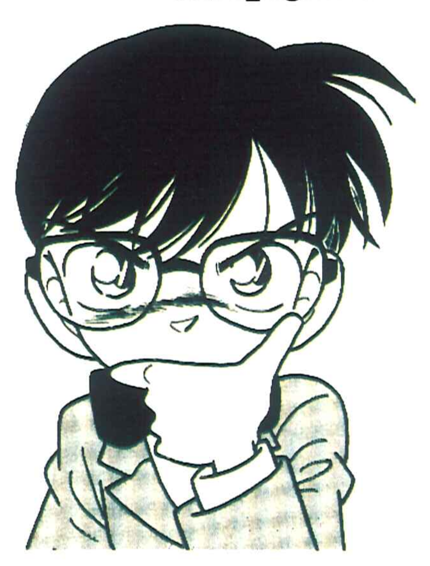
Este mes estrenarán nueva serie de **Tezuka** (*se ve que **Black Jack** les está dando buenos resultados*) ***Adolf***, uno de las más populares trabajos de **Tezuka**, que narra la historia de un periodista japonés que indaga en el pasado judío de **Hitler**.

Pero la auténtica campanada lleva ya algún tiempo anunciada: el manga de ***Ruroni Kenshin*** será publicado en una edición de lujo y nos acercará a la versión en papel de la mejor serie emitida en estos momentos por televisión (*recordad que Canal+ la emite matinalmente*). Contaremos asimismo con libros de ilustraciones de ***Sailor Moon*** que harán estos meses las delicias de los cada vez menos olvidados otakus.

Aún seguimos a la espera de que **Norma** se anime a continuar ***Lodoss*** y ***Evangelion*** (*que, por cierto, acaba de reanudarse en **Japón** en la **Shonen Jum**; a ver si se deciden a retomarlo aquí*).

Creo que con esto ya podéis ir más o menos sobre seguro a un kiosko y comprar con calidad. ¡Hasta el mes que viene!

Amano
amano_ai@retemail.es



THE KING OF FIGHTERS 96



Conociendo la "flipaera" que tienen los chinos por las artes marciales, no es de extrañar que al igual que les pasa a los americanos con los superhéroes, la mayoría de los cómics chinos (*manwas*) sean de lucha.

Aprovechando tal hecho, no debe resultar nada extraño que cualquier videojuego de lucha se adapte irremediablemente al *manwa* y que, además de venderse por ser un buen cómic, lo sea también por ser tal juego. Y el ***The King of Fighters*** no escapa a esto. De modo que todos ganamos, los *fans* de los juegos de peleas *VS.*, los dibujantes que ganan pelas y se deleitan con una historia sobre su juego favorito (*se nota que les gusta mucho este estilo de juego y que no son sólo unos encargos más*) y las empresas que los publican, que también ganan sus dinerillos. Por mis manos pasaron ya los *manwas* ***Street Fighter***, ***Resident Evil***... y el que hablamos ahora: ***The King of Fighters 96.***

Publicado en Hong Kong por la editorial **Kwong´s Creations** y **Computer Plaza** en el año 1996, está dibujada en formato folio a todo color. Se editaron 13 números de unas 100 páginas cada uno.La historia cuenta con detalle como **Kyo Kusanagi** caía derrotado por un hombre misterioso (*ya sabemos todos que se trata de* ***Goenitz***) mientras éste entrenaba su nuevo golpe "**Kusanagi no Kenda**". Esto hace que **Kyo** decida participar en el **King of Fighters ´96**, pero no sin antes entrenar duro.

La longitud de la historia hace que se dediquen una gran cantidad de páginas a tratar los personajes más importantes del juego y de cada equipo. Eso sí, es **Kyo** quien más páginas se lleva, al ser el protagonista absoluto.

Podemos ver como el guionista se ha leído muy bien el argumento original, y como ha sabido adaptarlos con bastante buen criterio. No obstante, vemos como éste también aporta cosas de su propia cosecha. Quizás esto sea lo más raro de la historia, pues a veces se anda por las ramas con luchas místicas en lugares misteriosos; eso sí, todo muy chino.

También, y como es habitual en este tipo de mangas, aparecen personajes que nos recuerdan mucho a alguno de otro juego, en este caso, y por nombrar a alguno, están **Akira** y **Pai-Chan**, de ***Virtua Fighters***, aunque hay más.

El estilo de dibujo es... muy chino. De calidad semejante a la de aquellos *manwas* que **Planeta de Agostini** dejó a medio publicar hace ya casi una década con el nombre de ***Drunken Fist*** y ***Tigre Wong.*** La calidad gráfica es a veces bastante inestable (suele ser normal en los *manwa*), así que encontraremos viñetas con un color que simplemente cumple, y otras con los colores más alucinantes. Pese a todo, podemos observar como el dibujante mejora número a número.



También es curioso el hecho de que estos dibujantes, a pesar de que tienen un estilo que podríamos calificar claramente de "chino", en ocasiones se dejan influenciar un poco por el *manga*, y a veces se incluyen figuras *super deformeds* y algunas caras típicas "de *coña*", como ojos de locos, bocas grandes y cosas así.

MANGAFAN
mangafan@teleline.es



SIENTE LA MÚSICA COMO JAMÁS LO HICISTE, TOCÁNDOLA TÚ MISMO





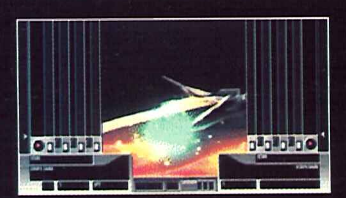

Llega la nueva generación de simuladores DJ

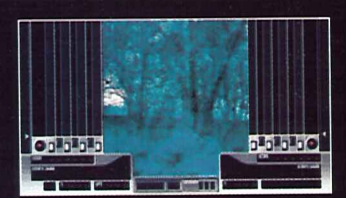
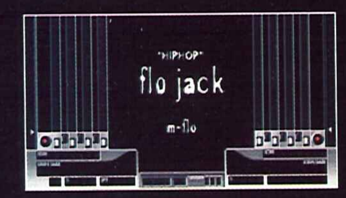
beatmania IIDX











Nos enfrentamos a una nueva generación de máquinas ***Beatmania***. El hermano grande del primer simulador musical ha aparecido en **Japón** y está barriendo contra todo pronóstico, demostrando que no es simplemente otra versión del clásico de ***Beatmania***.

En el monitor de 40 pulgadas que acompaña a la base *arcade* (sólo disponible hasta el momento en **Japón**) podremos ver unos vídeos que poco tienen que ver con las imágenes de bajo colorido que encontrábamos en ***Beatmania***, contando ahora con imágenes y capturas de movimiento reales.

BeatmaniaIIDX cuenta ahora con 7 botones (3 azules y 4 blancos) más el *scratch*, lo que dificulta la jugabilidad (pero no la empeora), y rompe los esquemas de combinar teclas blancas y azules.

Como en el clásico ***Beatmania***, se mantiene la barra que indica lo bien o mal que llevamos el ritmo (*groove level*), que determina el "éxito" de nuestra música.

Beatmania IIDX tiene 4 diferentes modos de juego entre los que escoger. Los tres primeros se mantienen del ***Beatmania*** original (*Medium, High y Expert*), pero también encontraremos un modo para principiantes (*todo sea por que juegue hasta el más torpe*...). Las características de cada modo son:

MODO DE 4 BOTONES. Se usan sólo las 4 teclas blancas + el disco *scratch*. El *level* de puntuación es además bajo (o sea, que la barra de *Groove* disminuye en menor proporción en caso de fallar al acoplar las notas). Se seleccionarán a gusto de cada uno las músicas para cada etapa.

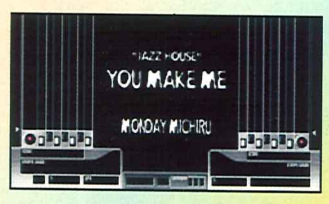
MODO DE 5 BOTONES. Se usan las 5 teclas de la izquierda + el disco *scratch* (o sea, que se juega tal y como si fuese el original ***Beatmania***). La dificultad es media, y podremos seleccionar los discos para cada fase.

MODO DE 7 BOTONES. Este es el modo real de ***Beatmania IIDX***. Se usan todos los botones y el *scratch*. La dificultad es alta, con lo que la barra de *Groove* disminuirá considerablemente con cada fallo. Podremos también seleccionar las canciones para cada fase.

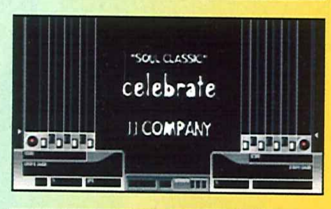
MODO DE EXPERTOS. En este modo jugamos un curso predeterminado de músicas y tocaremos para conseguir una puntuación muy alta (a ser posible, para establecer récord). Incluye la opción de *Internet Ranking*, con lo que al acabar un mínimo de 4 músicas aparecerá un *password* a introducir en la página web oficial japonesa de **Konami** (sección ***Beatmania***). Este *password* incluirá al participante en un

BEAT N' MUSIC

DANDO FORMA A VIDEO-CLIPS CON AUTÉNTICO SABOR MTV





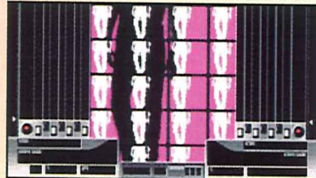




La sucesión de imágenes que aparecerán en las canciones tendrán un nivel muy superior a las ofrecidas en Beatmania, consiguiendo clips musicales a la altura de los mejores vídeos que podamos encontrar en cadenas musicales como la MTV...

CLÁSICOS DE BEATMANIA





Los temas más conocidos de BEMANI, como Luv To Me, aparecerán en esta nueva versión de Beatmania con mejoras de sonido y composición instrumental

ranking internacional que lleva en activo desde el 21 de abril.

Los distintos cursos musicales incluidos en el modo experto son *Vocal*, *Street*, *Techno* y *Special*.

Se han añadido 5 botones para cambiar de efectos musicales y calidad de sonido, los cuales pueden ser utilizados en tiempo real, lo que hará sentirnos como un auténtico DJ. Los botones tienen el siguiente uso: *Key control*, *Echo*, *Surround 1 (sharp echo)*, *Surround 2 (metallic echo)* y *Surround 3 (soft echo)*.

Para hacer flipar a quienes jueguen, la base de *arcade* incorpora dos altavoces de gran potencia orientados hacia el **DJ**, que emiten vibraciones cuando activamos el botón de efecto "*bass-vibration*".

Entre los distintos ritmos y músicas seleccionables podemos encontrar las siguientes pistas: *YOU MAKE ME [JAZZ HOUSE] - flo jack [HIP-HOP] - GAMBOL [BIG BEAT] - Dr.LOVE [DANCE POP] perfect free [HOUSE] - celebrate [SOUL CLASSIC] - LUV TO ME (disco mix) [EURO BEAT]*

GRADIUSIC CYBER [DIGI-ROCK] - 5.1.1. [PIANO AMBIENT]

Me gustaría saber cómo serán las adaptaciones de las músicas clásicas de **Beatmania** para esta versión, pero seguro que bastante más complejas.

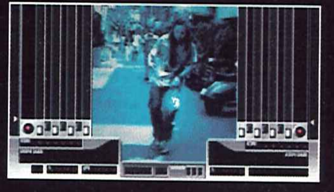
Imagino que tarde o temprano aparecerá una conversión para **PlayStation** de esta nueva generación de ***Beatmanias***.

A todo esto, ¿habéis jugado ya a la versión piratona de PC de ***Beatmania***, llamada ***BM98***? Echadle un vistazo al CD...

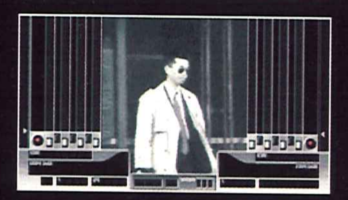
Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com



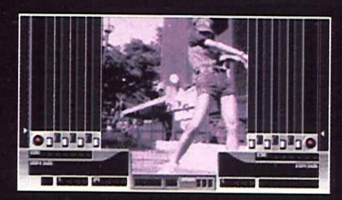


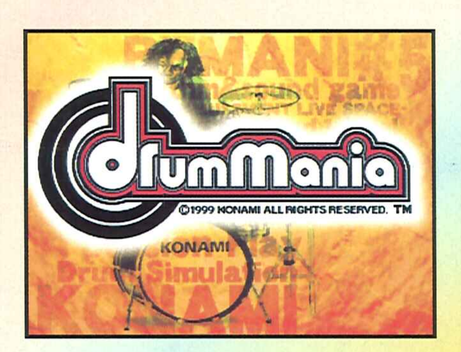












¿Pensabas que ya lo habías visto todo en lo que respecta a simuladores musicales?

Pues prepárate a la llegada del 5º simulador BEMANI, porque ya llega...



El primer simulador de batería eléctrica de la historia, pero ¿será el único?





Konami sigue apostando por los *arcades* musicales que tanto dinero le están aportando, y esta vez han escogido como instrumento base una batería eléctrica. El resultado no puede ser otro sino una estupenda conversión que hará realidad el sueño de tantos locos por este instrumento, y especialmente para los que nunca han tenido la oportunidad de practicar en casa (^_^ *Mamá, sabía que alguna vez podría liberarme de todos estos años reprimido...*).

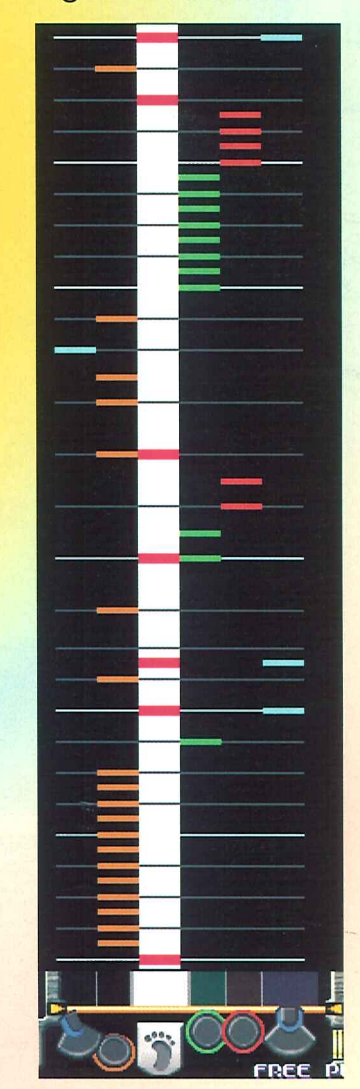
El desarrollo de juego sigue las pautas establecidas para las anteriores máquinas musicales del conjunto **Bemani**: pulsar botones en el momento preciso para obtener un ajuste de sonido acorde con la música que suene. El momento en el que debe pulsarse cada botón viene marcado por unos cuadritos de colores que descienden de la parte superior de la pantalla hasta una base situada en la parte inferior. Cada uno de los cuadritos representa uno de los componentes del instrumento a tocar, que para la ocasión que nos ocupan serán un total de 6.

La máquina (*porque hasta el momento solo existe versión arcade, y además ni tan siquiera ha salido de Japón*) tiene una peculiar forma que se adapta fielmente a lo que sería una batería eléctrica real. Para poder tocar deberemos sentarnos en una banqueta, quedando las manos a una altura idónea de los distintos pulsadores, y teniendo en cuenta que el bombo ha de tocarse originalmente con el pie. A tal efecto el pulsador central efectivamente está situado en el suelo, debiendo activarse con toques de pie.

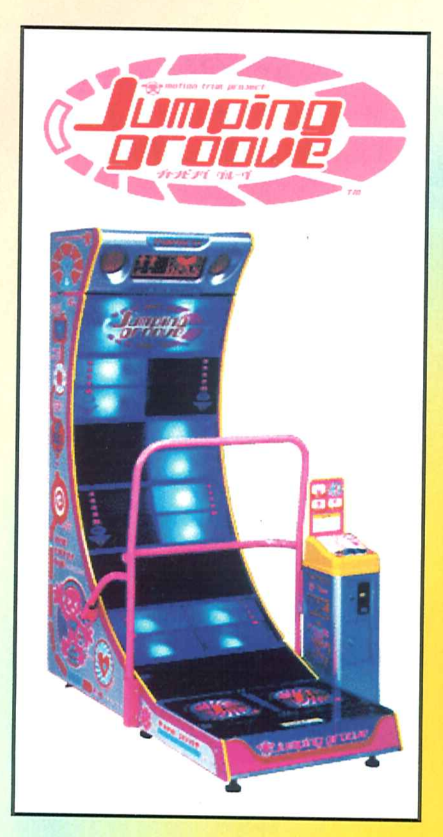
Junto a estas lineas tenéis un ejemplo de música para tocar en ***Drum Mania***. Como siempre, dependiendo del estilo musical que seleccionemos nos enfrentaremos a músicas con redobles de batería más rápidos (*tocar la línea naranja ha de ser un suplicio si la velocidad del ritmo sube de 120...*).

A ver si hay suerte y el juego es adaptado a alguna consola pero... ¿con qué mando para casa?.

Mr. Karate
mrkarate@mixmail.com



BEAT N' MUSIC





Namco se apunta a la movida del *groove* con un juego de baile para niños que en breve saldrá en Japón



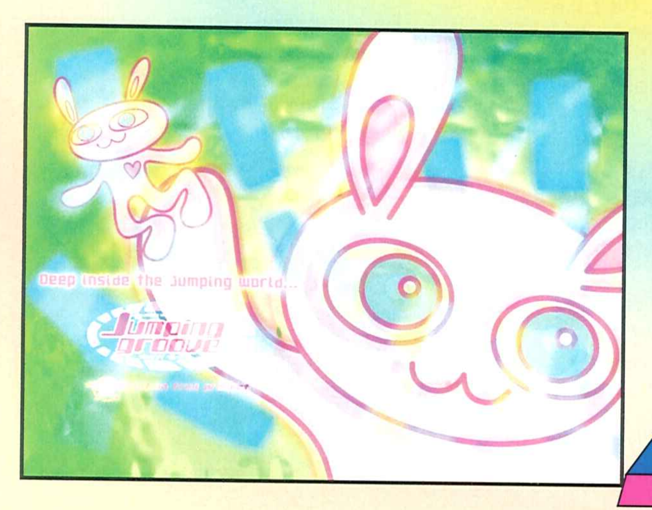
Podréis llegar a pensar que los juegos de música y baile son un tanto sosos, o para gente que no tiene el más mínimo sentido del ridículo, pero es puede ser porque nunca lo habéis probado. Prueba del éxito de estos juegos es el hecho de que todas las compañías estén lanzando de repente juegos musicales. Una de ellas hasta ahora no había picado, pero no ha podido finalmente unirse a la moda *groove.* **Namco** acaba de anunciar la salida a los salones recreativos nipones de su *arcade* musical ***Jumping Groove***.

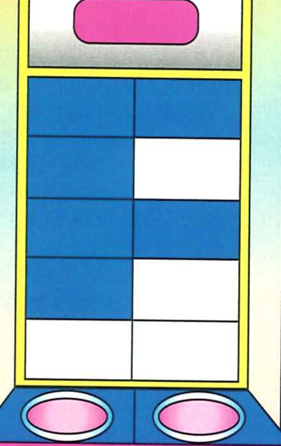
Siguiendo patrones de ***Beatmania*** y ***Dance Dance Revolution***, en ***JG*** tendremos que seguir el ritmo de diversos estilos musicales y encajar cuadros de color azul en la parte inferior de la máquina, en la que se encuentran unos pulsadores que deberemos accionar con los pies.

Decimos que debe ser para niños porque tan sólo existen 2 pulsadores, y no es algo realmente complejo tener que llevar el control de un par de luces, por muy rápido que bajen.

Esperemos poder verlo algún día por estas tierras (*o al menos su conversión a consola...*).

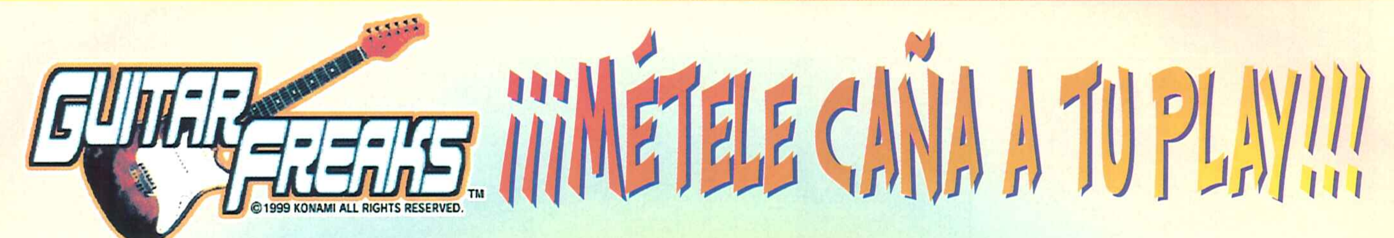
Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com





ESTILOS MUSICALES

01 House	09 Hipsoul
02 Ele pop	10 House Pop
03 Digi Rock	11 Drum'n Pop
04 Pop Funk	12 Latin
05 Sweet Funny	13 Afro
06 Cyber Rock	14 Fancy
07 Exotic	15 Disco
08 Electro	



¡¡¡MÉTELE CAÑA A TU PLAY!!!

Por fin **Konami** ha sacado el ***Guitar Freaks*** para **PlayStation**. Este divertidísimo juego de música estaba acompañado en la máquina recreativa por una excelente guitarra que, como no podía ser menos, conserva en la versión doméstica. Y no sólo la conserva, sino que incluso la supera incluyendo botones nuevos para cambiar ciertos sonidos y acordes.

Una cosa curiosa que posee la guitarra es un sensor que detecta momentos especiales durante la interpretación de las canciones, cuando el público se pone gritar. Es entonces cuando debemos mover la guitarra a lo "flipao" para todos lados para que la puntuación sea mayor y nuestro público no se sienta defraudado...

La guitarra mide unos 65 milímetros y pesa un kilo y medio (*aunque viene provista de un cinturón para amarrarla al cuerpo y así no tener que estar levantándola a pulso*).

Si no te compras la guitarra junto con el juego no merece la pena, ya que lo realmente alucinante consiste en tocar las músicas con este instrumento. Su uso no es complicado ya que consta únicamente de tres botones que hacen de cuerdas y un pulsador para hacer sonar las notas.

Pero cuidado, porque algunas tiendas de importación españolas tienen un morro que se lo pisan y venden esta guitarra a unos precios desorbitados (*he llegado a verla incluso por más de 35.000 ptas.*). Por favor, que una guitarra bastante buena y de verdad, cuesta menos...

Estas tiendas ponen la excusa de que, al pesar mucho, los gastos de envío de Japón a España suben, pero es que esta guitarra vale en su país de origen menos de 7.000 yens (*al cambio, unas 7.300 ptas.*), y nos la venden por más de 35.000 ptas... ¡qué morro!. Lo mismo pasó con la alfombra del ***Dance Dance Revolution***, que en Japón costaba unos 6.000 yens y aquí la vendían por más de 30.000 ptas. Y aquí no acaba esto, ya que si alguna de estos comercios consigue alguno de estos accesorios piratas (*es decir, que no originales de **Konami***), pues valen tres veces menos; ¿es que por ser pirata los gastos de envió se reducen?, ¿o es que la palabra **Konami** inscrita en las cajas originales pesa mucho...?.

Bueno, hablando ya del juego en sí, vemos que es un título más de música de **Konami** (*el mejor, para mi gusto*), en el que las típicas rayitas tipo ***Beatmania*** van bajando por la pantalla, teniendo que coordinarlas con los botones de la guitarra y con las notas musicales correspondientes.

La versión de **PSX** tiene unas cuantas músicas más que la versión de máquina y un modo nuevo llamado "**Free**" (libre) en el que nos podemos hacer pedazos tocando las notas musicales que más nos gusten como nosotros queramos (*como si fuéramos un guitarrista heavy en plena "ida de olla"*).

Las músicas son muy buenas (*destacando la titulada "**Fire**"*), pero de vez en cuando nos encontraremos con algunas lentitas.

Con este título no podrás parar de jugar o, mejor dicho, de tocar.

Esta clase de juegos están invadiendo poco a poco el mercado japonés y espero que así continúen, puesto que es uno de los mejores géneros de videojuegos inventados hasta la fecha.

El ***Guitar Freaks 2*** ya está en versión recreativa y muy pronto estará también disponible en **PlayStation** con más músicas y opciones (*por supuesto, también podrá utilizarse la guitarra de la primera parte*).



Sbroly jugando a la versión arcade de Guitar Freaks en la pasada Feria de Torremolinos

Esta segunda parte posee una entrada de *memory card*, pudiendo llevar nuestra tarjeta al salón recreativo y descargar músicas nuevas para la versión doméstica... una pasada.

A todos los que le guste la música y a los que disfruten con el sonido de una buena guitarra eléctrica, les recomiendo este juego... ¡no podrás parar!

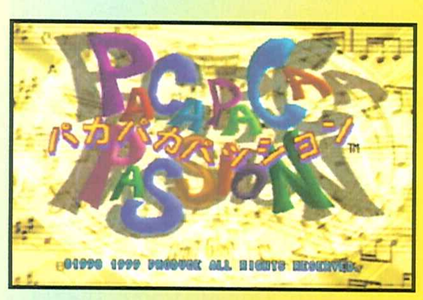
Sbroly
sbroly@mixmail.com

En el próximo número incluiremos más detalles sobre la versión PSX, así como un listado con los estilos musicales que tiene (*nos acaba de llegar y aún no lo hemos explotado*).



BEAT N' MUSIC











Siguiendo la fiebre japonesa por los juegos de corte musical, llega a **Playstation** con ***Paca Paca Pasion***, una curiosa propuesta que nos invita a tocar música y a bailar.

El juego tiene un mecanismo parecido a ***Beatmania***, pero en vez de caer las fichas como cual notas musicales, es un puntero el que se desplaza indicándonos dónde y cuándo tenemos que pulsar el botón adecuado para hacer sonar la melodia.

Para tal misión disponemos de 4 personajes, que corresponden a 4 instrumentos musicales; de esta forma la canción puede sonar de varias formas distintas. Estos personajes se presentarán en el centro de la pantalla en versión *super deformed* mientras bailotean la melodía.

Lo personajes están bien diseñados y son graciosos, pero veo muy poca variedad. Los gráficos en alta resolución son resultones, pero nada más. Las melodías no están mal del todo, pero no llegan a las cuotas de ***Beatmania*** o ***Bust a Groove*** ni mucho menos, además te da la sensación de que participas poco en ellas.

El verdadero punto negro del juego está en la jugabilidad. Demasiado lioso, incluso poniendolo lo mas fácil posible (con 2 botones de los 4 disponibles) al tener que pulsar muchas teclas seguidas mezclandolas y casi sin darte margen para las próximas. Pienso que reduciendo el tamaño de las (piezas y pasar a mover las piezas en vez de usar el señalizador (ya que las primeras piezas de cada fila casi no las ve y apenas te da tiempo a reaccionar) ya tendrían mucho ganado. También dando mas margen de error en cada pieza podrían conseguir hacerlo menos lioso y complicado. Para ganar a un solo personaje tienes que entrenar durante horas y horas, pero el problema es que engancha tan poco que pasas absolutamente del juego.



Para rematar la cosa resulta demasiado corto y tiene muy pocas melodías. Nada, que no dan ni una, y parece que por ahora **Konami** sigue siendo el número uno en este tipo de juegos. Bueno... al menos lo intentaron. Por cierto... parece ser que existe una versión *arcade*, ¿los japoneses jugaron como para que pensaran adaptarlo a **PlayStation**?. Ya sólo nos queda ver una segunda parte para llegar a pensar que a veces los japoneses están locos **^_^**.

Mangafan
mangafan@teleline.es

SECCIÓN EMULADORES

PUESTA AL DIA



Aquí tenéis las noticias sobre emuladores aparecidas en este último mes y hasta el momento del cierre de este número de **Loading**. Si algo se ha quedado un poco anticuado no me lo tengáis en cuenta ^_^U.

ARCADE

Ya salió ***Mame 0.36 beta 3*** (seguramente cuando se lean estas líneas existirá ya la ***beta 4***) y como suele ser normal, con ella aparece una avalancha de versiones distintas optimizadas para cada procesador, sistema operativo, y las versiones para **Neogeo**.

La emulación de ***Callus*** terminó cuando su autor fue contratado por **Electronics Arts**, pero el señor **Freddy** se ha preocupado para que este fantástico emulador de **CPS1 (Capcom Power System 1)** trabaje también en **Windows NT**.

La noticia mas importante del mes quizás sea la próxima aparición de ***THE IMPACT!***, un emulador de ***Rival Schol***, ***Street Fighter Ex*** y... ¡¡¡***STREET FIGHTER EX 2***!!!. Las imágenes son sorprendentes, como podéis juzgar en las que acompañan al texto. Necesitará aceleradora 3D para funcionar correctamente.

También hay buenas nuevas sobre el emulador de ***System 16*** de **Sega**. Las últimas capturas puestas a nuestra disposición muestran juegos como ***Golden Axe II:Revenge of Death Ader*** funcionando con gran calidad (sólo se detectan unos pequeños fallos gráficos, tal como se ve en la imagen adjunta).



La próxima versión de ***Raine*** esta al caer (si no lo hizo ya cuando leas esto) y promete emular los juegos ***Cachat***, ***Chimera Beast*** y ***American Horshoes***.

CONSOLAS

La **Atari** continúa dando guerra pese a sus años, ***Z26*** se actualiza a la versión **1.34**, que trae bastantes novedades.

ROCKNES 0.95 y **JNES 0.21** es lo único que ha aparecido durante estos días en el campo de la emulación de **Nintendo 8bits**. El primero es para **Ms Dos** y el siguiente para **Windows**.

GBEMU 0.43.1 y ***VIRTUAL GAMEBOY 1.6*** son emuladores de **Game Boy** para **Ms Dos**. El primero es japonés, y del segundo hacía mucho tiempo que no sabíamos nada de el, y encima es de pago. Sin duda mucha mejor elección es ***Dboy***, del cual esperamos nueva versión.

Master System da algo más que hablar, con ***CALYPSO Beta Build 006*** y ***MGX 0.10*** compartiendo protagonismo. El primero es un emulador creado por **José Manuel Delgado**, y ahora tiene *skip frame* y algo de sonido. El segundo, además de emular **Master System** también hace lo

SECCIÓN EMULADORES

propio con la **Game Gear**. Está creado por el mismo autor de ***Dboy***, y se espera que llegue a la misma altura que el alucinante emulador de **Game Boy**.

ZSNES es el rey de los emuladores de **Super Nintendo**, y nos sorprende con varias versiones. En este mes, la ***0.953*** es la última, y puedes probar la versión en **Ensamblador** o **C**, más rápida y más estable respectivamente. También tenemos nueva versión del rey destronado ***SNES9X 1.2.2*** y ***SNEeSe 0.35***, que todavía está en una fase muy temprana de desarrollo.

HU-G0! 0.98* Beta** hace su aparición, y con esto pretende mejorar la calidad de emulación de los juegos de **PC Engine**. Las últimas novedades son soporte de *ISO* (imágenes de CDs de **PCE**) y soporte de *roms* en formato ***zip. ***HU6280*** anuncia que su próxima versión tendrá soporte para CDs.

Sobre **Neogeo**, además de lo que ofrece **Mame**, ya tenemos en este número un amplio reportaje de **NeoCD**, ¿alguien da más? ^_^.

A-SATURN 0.14e, uno de los pocos emuladores de **Saturn**, todavía no emula ningún juego, pero está a punto.

Dentro del panorama de la emulación de **Playstation**, ***Bleem!*** nos trae la versión ***1.4a***, que arregla el problema al leer desde una unidad de ***DVD***. Además se sabe ya que ha ganado el juicio contra **Sony**. Mientras, se anuncia la aparición de ***ASSASSIN***, un emulador que promete mucho, veremos si no es un *fake*.

Últimamente todo el mundo se mete a programar un emulador de **Nintendo 64**. ***TRWIN 1.04*** ya emula juegos comerciales, aunque todavía le queda mucho para llegar a la altura de ***UltraHLE***. También llega una nueva versión de ***1964***; sobre este emulador hay que decir que es un proyecto para hacer un emulador de **Nintendo 64** entre todos, así que cualquiera que quiera puede participar, y para eso te puedes bajar el código fuente. La ultima versión al escribir esto es la ***1.04***, pero suele salir una nueva semanalmente. Queda decir que todavía no emula juegos



comerciales. Esto mismo sucede con ***NIN64 0.01*** *Final*, pero ***SUNSET Beta*** tiene mejor suerte y consigue emular (con problemas) algunos juegos comerciales.

ORDENADORES

El **Spectrum** tiene muchos adictos, y por eso salen 2 versiones nuevas de 2 emuladores de este ordenador de ***8bits***. El primero es ***RAZE 1.00***, que es muy estable y fácil de usar, auque peca de lento. Claro que si quieres ver el **Spectrum** mejor que nunca tienes el ***SPEC256 1.17b***, que emula los juegos de **Spectrum** a ¡¡256 colores!!. Eso tiene su truco, que no es otro que un pequeño "parche" que hacen los programadores retocando todos los gráficos. Esta versión además de emular ***Solomon's Key*** y ***Abu Simbel Profanation*** a 256 colores, nos trae soporte de *joystick*, elección de velocidad y un sencillo menú. Otros emuladores de **Spectrum** son: ***SPECCYAL 0.6*** y ***WIZ-81 0.03***, ambos para **Windows**.

Los que disfrutábamos del **MSX, MSX 2 o Plus,** podemos volver a hacerlo con ***NLMSX 0.10***, aunque no es precisamente el mejor...

Para **Amstrad** tenemos ***CAPRICE32 1.10***, que incluso trae un **txt** en castellano.

WINSTON 0.2r2 emula **Atari ST** bajo **Windows 9X**.

Emular **MAC** es algo chungo, pero ***BASILISK II 0.7 Build 90 WIN32*** lo intenta, y no lo hace nada mal. Si queréis hacer vuestros pinitos en el emulador, tenéis el código fuente a vuestra disposición.

OTROS:

Para todo aquél que quiera escuchar los sonidos y músicas de las *roms* de **Neogeo**, ahora existe ***NEOJUKEBOX 2.21***, que comenzó siendo un experimento español retocando **Mame**, pero que ahora incluye código propio, ¡y para **Windows**!. Gracias desde aquí a **Miguel Ángel Horna** que nos hace llegar una nueva versión casi a diario ^_^.

En el tema de los "parches" para juegos, tenemos la traducción parcial de ***Tales Of Phantasia*** y ***Secret of Mana*** al castellano. Ambos son juegos de **SuperNintendo**. El ***TOP*** está siendo traducido por **Saiyan Translations**, y el ***SOM*** por **Rumpe**. Una noticia importante en este sector es la traducción al castellano *de* ***Zelda 64***, aunque todavía el "parche" está muy verde.

Mangafan
mangafan@teleline.es

SECCIÓN EMULADORES

NEOCD (NEO·GEO CD)

NeoGeo CD, como muchos sabréis, fue el intento de **SNK** de lanzar al mercado una consola similar a **NeoGeo**, pero con los precios de los juegos increíblemente más baratos (para bajar de unas 40.000 ptas. a apenas 12.000 los más caros). A favor del cambio, además de la reducción del precio, estaba la increíble calidad sonora que desarrollaban los juegos, pues al estar la música como pistas de audio, éstas se podían ofrecer con la calidad de un CD, y así fue como proliferó la **NeoGeo Symphonical Orchesta**. En su contra estaba el lector de 1X, que aunque al principio no se notaba demasiado, en los últimos juegos comercializados resultaba insufrible esperar a que se cargara una fase (*¡¡y no te cuento si se trataba del **KOF**, que tiene que cargar cada combate*!!). Más tarde, y como ocurriera con **PlayStation**, para compensar la espera comenzaron a regalar galerías de ilustraciones y curiosidades que hacían las delicias del buen fan de la factoría **SNK**.

El **NeoCD** no es otro que el emulador de **NeoGeo CD** que muchos esperábamos (al menos los que poseíamos una **NGCD** y nos daba pereza poner un juego por su lentitud) después de rezar y rezar y rezar para que este sueño se viera cumplido. Hasta que un día... si tan siquiera avisar (*bueno... hay tanta gente que anuncia un emulador y luego es un "fake"*)... apareció **NeoCD**.

El emulador, pese a estar todavía en una fase muy temprana, funciona increíblemente bien. Los gráficos salen perfectos en la mayoría de juegos. Alcanza una velocidad vertiginosa incluso en









ordenadores bastante lentos (**Pentium 100** por ejemplo). Lo malo es que todavía no tiene sonido de ningún tipo, ni siquiera de audio (*no debe ser tan difícil ponerle esta opción*) pero es sólo cuestión de tiempo.

Es una pasada ver como cualquier juego carga una fase en apenas 2 segundos. Casi no da tiempo a ver el mensaje de "**Cargando**..." (por alguna razón desconocida fueron sustituidos los mensajes originales, que siempre te ofrecen ilustraciones o chistes, por una pantalla hecha por el propio programador).

La versión actual es la ***0.45***, que ha tardado bastante en aparecer desde la ***0.40***, pero incluye bastantes mejoras. Lo más llamativo es un GUI (menú) que hace mucho más fácil la configuración y el soporte de *joystick*, además de otras mejoras y arreglos de *bugs*.

Lo cierto es que este es un buen emulador, pero se nota que no se pone demasiado empeño en llevarlo adelante. Quizás se deba a que una sola persona quien hace todo el trabajo. Tal vez por eso se ha puesto a disposición del publico el código fuente. De este modo, cualquiera puede colaborar con este fantástico emulador.

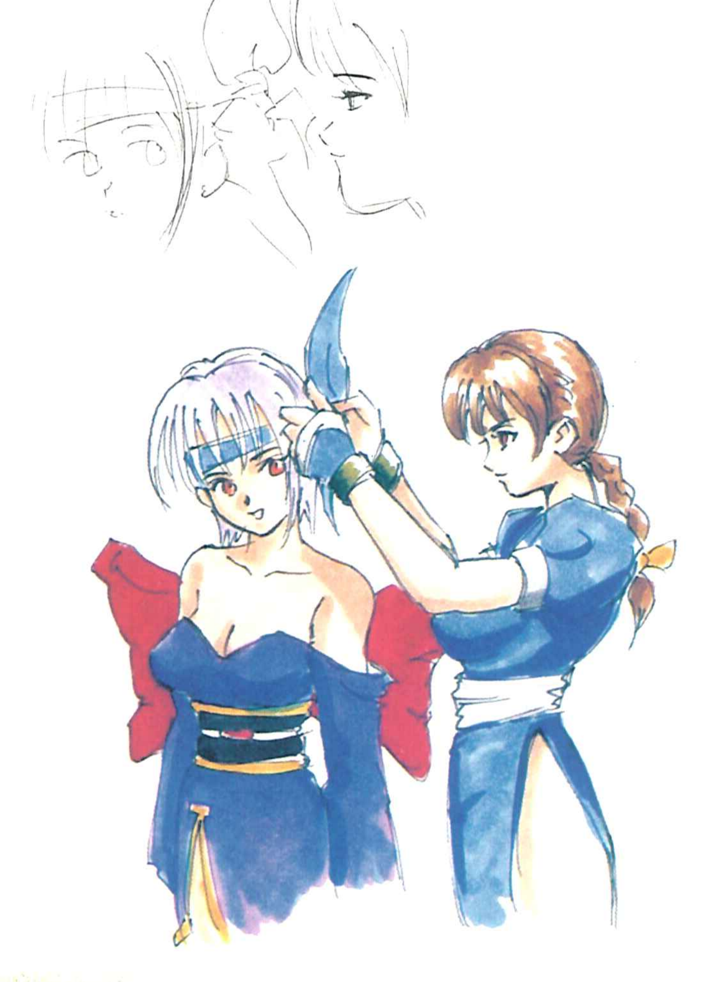
Desde aquí quiero animar con mucho entusiasmo a su programador. Y a vosotros a que compréis muchos títulos de **NeoGeo CD**, que dentro de poco podréis jugar perfectamente en vuestra casa sin necesidad de la consola **^_^**.

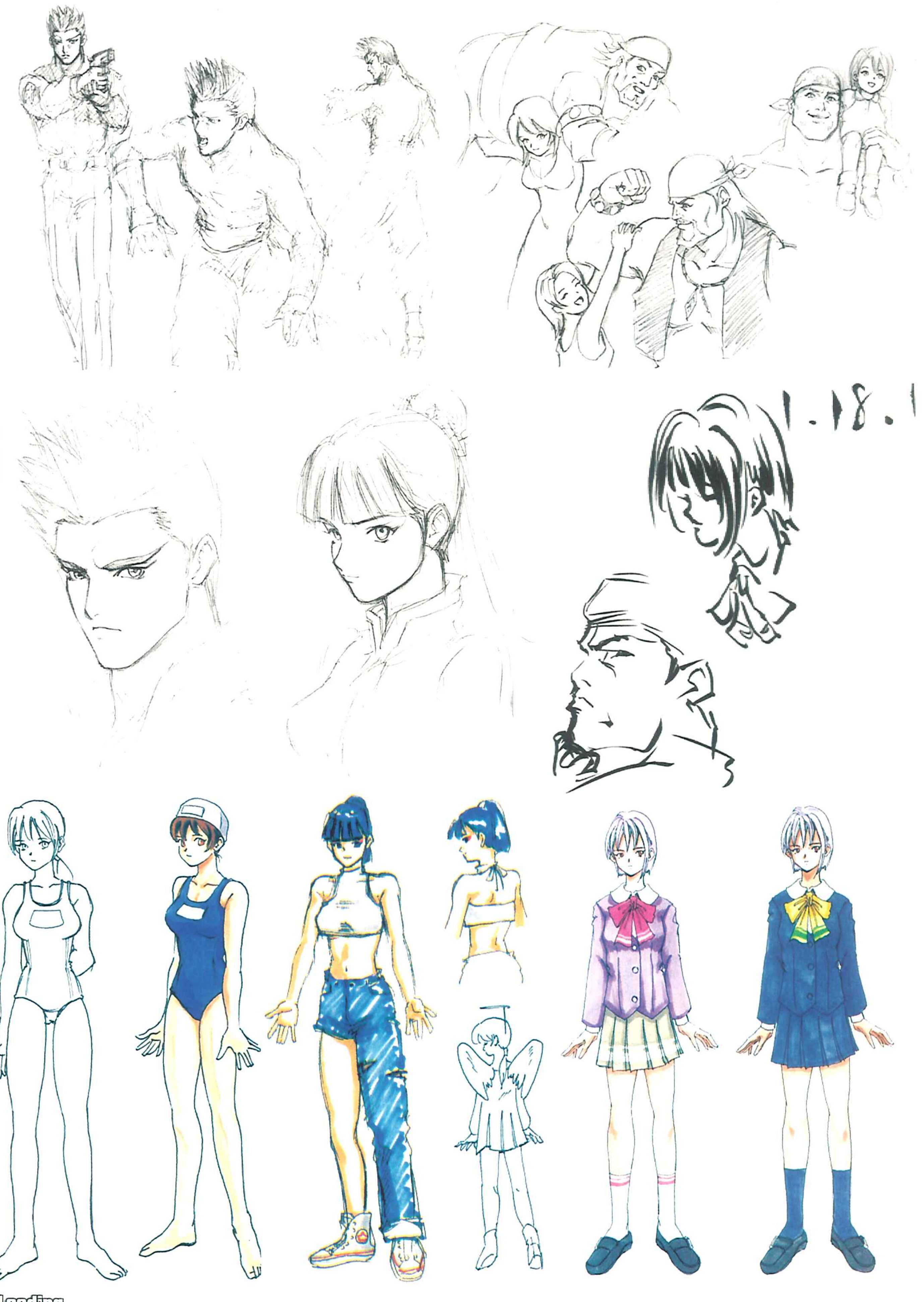
NOTA**:** Si tenéis algún problema ejecutando el emulador, probad a hacer lo siguiente: salir a **MS DOS** y escribir en el mismo directorio en el que tengáis el emulador: ***"Strip neocd.bin"*** y después de que aparezca todo el texto, teclear "**g**". Si esto no funciona, tira el ordenador **^_^**.

Mangafan
mangafan@teleline.es


DEAD OR ALIVE 2
© TECMO 1996
Aquí tenéis una muestra de los bocetos y pre-acabados a color de Dead or Alive, que seguramente os parecerán tan fantásticos como el propio juego...






1.18.1


Kasumi

Frikilandia

El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

Antes que nada, me gustaría daros las gracias por la cantidad de mensajes y cartas que habéis mandado dándonos la enhorabuena por la revista... ¡¡¡*Arigato*!!! Todos los que hacemos este nuevo medio informativo nos sentimos muy agradecidos por esos comentarios, así como por vuestra participación casi diaria en las tertulias abiertas en el canal de la revista del **irc** hispano. Pero pasemos a responder el correo, que esta vez viene cargadito de preguntas y consejos...

Empiezo sin perder el tiempo, que son muchas cartas...

Amancio García, de Vizcaya, nos pide algo muy común en vuestras cartas, y es que incluyamos una sección de trucos. Lo primero es que los trucos son puro relleno para quien no sabe lo que meter. Lo segundo es que pertenecerían a juegos de los que a lo mejor ni hablamos, porque no hay trucos para todos los juegos. Lo tercero es que ya ponemos trucos en los propios juegos cuando los comentamos. Lo cuarto es que posiblemente lo que quieras son trucos para juegos europeos, y nosotros no los tratamos. Lo quinto es que hay miles de guías de trucos, y sería repetir lo que todo el mundo pone. Y lo sexto que tendríamos que recortar secciones para poner unos trucos que a la mayoría no les interesan (o sea, quitar información para poner "cómo tener 100 vidas en el ***Mario***..."). Lo siento.

Neus Crous, de Girona, nos dice que algunas cosas del CD no le funcionan. Es cierto que al parecer las demos de ***Street Fighter contra KOF*** están mal, pero en cuanto podamos las volveremos a meter en otro CD (pero no todas están mal). Respecto al resto de las cosas, están bien. Por favor, trata de instalar los programas de útilidades que vienen en el CD antes de ponerte a ver los vídeos y escuchar los MP3.

Hotaru, de Barcelona, concretamente la época del ***FF VIII*** no se conoce, pero como se viaja mucho a distintos lugares, de diferentes climas, pues imaginamos que por eso llevan ropas de invierno y verano. ¬_¬ Vaya preguntas que me llegáis a hacer. Originalmente **CG** significa imagen renderizada, **MSX** las siglas de un ordenador de los 80 de **Sony** (de ahí que la nueva consola sea **PSX**), **BGM** es **Back Ground Music**, o sea, música de fondo (banda sonora) y *RPG* es *Rol Play Game* (juego de rol).

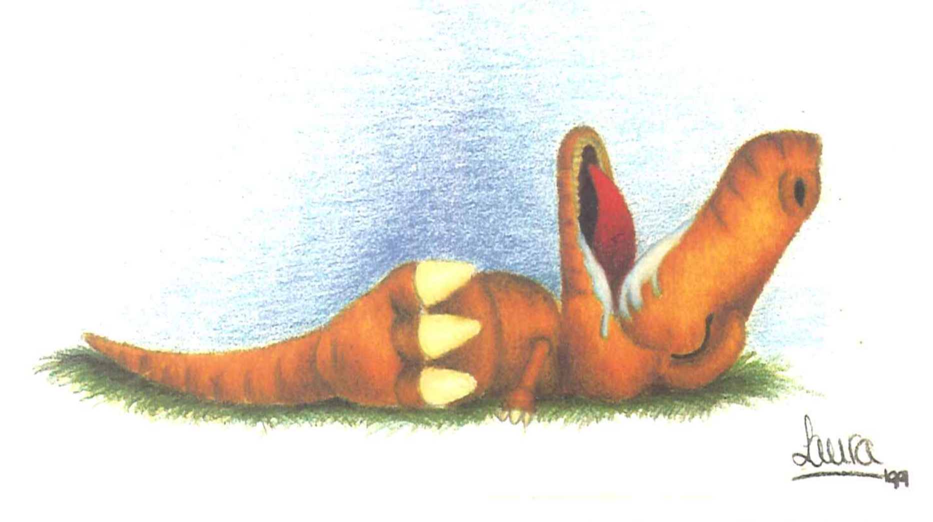
Vanessa Faraldos, de Fuenlabrada, nos manda unas fotocopias en blanco y negro de una foto realizada a una figura de plastilina de la **Tifa** que salía en la portada de **Loading 1** ¡¡pero esta figura la ha hecho ella!! **Vanessa**, la figura es increíble, ¡¡pensábamos que era una maqueta que te habías comprado!! Mándanos una foto a color para que podamos editarla y que la gente vea tu trabajo. Y es más, jeje, si puedes, haz una figura con el **Gillian SuperDeformed** de la cabecera de la página 48 (¡¡¡por favooor!!! ^_^).

Shincu Jam, de Salamanca, nos comenta que ha hecho una guía de ***Final Fantasy VII***, y que le gustaría enviárnosla para ponerla o en la revista o en el CD. Pues hijo, ¡¡adelante!! Estoy seguro que muchos de nuestros lectores echarán de menos que no la hayamos editado ya.

Unai Sistiaga, de Donostia. Mira, de los juegos que me comentas, todos están o van a estar en inglés, pero de ahí a que lleguen en español, no sé... **Koudelka** va a editarse en los EEUU, y muy posiblemente es España, y sus decorados son en 2D.

Ignacio Platero, de Málaga, nos solicita que incluyamos emuladores, "parches" para los juegos, etc. En primer lugar, los emuladores quizás más adelante se incluyan, pero no es seguro, y los "parches" y *roms*, definitivamente, no. Imágenes del ***Castlevania*** para **Turbo Graft** las podrás ver dentro de poco.

Sara Ortega, de Cornellá (Barcelona), pregunta por el nombre real de ***Bust a Groove***. Vamos a ver, ***Bust a Groove*** originalmente en Japón se llama ***Bust a Move***, pero al resultar que en los EEUU el juego de **Taito** de pelotitas se llamó ***Bust a Move***, los chicos de **Enix** decidieron cambiarle el ***Move*** por el ***Groove.*** Por su parte, el juego de pelotitas se llama realmente ***Puzzle Bubble***.
(*El día en el que los americanos se metan el dedito en el culito estarán para echarse una fotito*).

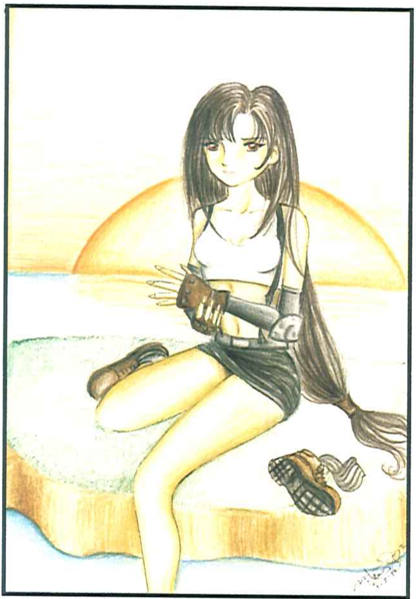


Dibujo de Laura Fernández (Madrid)

CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...





Dibujo de Mai Shiranui (Cádiz)

Tania Gadella, de Barcelona. Repito lo de antes, trata de instalar los programas del CD para poner los MP3. Sobre reproducir las cartas de los lectores íntegras, no puede ser, lamentablemente, ya que entonces ocuparíamos 10 páginas, ¡¡¡que algunos son unos espesoooos!!! De todos modos, con las respuestas se suele saber lo que se ha preguntado.

Israel Fernández, de Sevilla, nos pregunta si pondremos las *lyrics* de ***I am the Wind (Dracula X)*** y la *intro* del ***Soul Blade***. Pues imagino que más adelante se pondrán ambas, sólo debes tener paciencia. A todo esto, que en este número 3 no he podido meter ninguna *lyric*. Lo siento mucho, pero no he tenido espacio.

Gabriel Callejas, de Barcelona, nos pide un sitio del que sacar un emulador de **Nintendo64** para PC. Pues en esta web podrás pillar una de las versiones:

www.emulatronia.com

Miguel Ángel Alonso, de Granada, quiere saber si es cierto que los juegos **NTSC** son más rápidos que los Pal. Ciertamente, es así porque los televisores españoles no soportan la misma frecuencia que los **NTSC**, por eso se les adapta para que los *frames* vayan un poco más despacio. En el caso de **PSX**, con un simple cable euroconector especial los juegos **NTSC** se ven con igual velocidad que en su país de origen. (*La culpa de que no tengamos ese cable originalmente con la **PSX** deben tenerla quienes hayan planteado las posibilidades de que la gente no lo note, como si fueran capullos*). Posiblemente sean los mismos que se niegan a traer la **Pocketstation**, igual que en su momento se negaron a traer el ***Dual Shock***). En Japón la **PSX** ha bajado mucho de precio por dos razones:

1.- El mercado de **PSX** está ya explotadísimo y todo Dios tiene una.

2.- El enfrentamiento entre compañías obliga a abaratar los precios hasta los costes de fabricación, ganando dinero sólo mediante la venta de juegos. Aquí esto no pasará nunca.

Laura Fernández, de Madrid, quiere saber un sitio donde pueda comprar algún juego de **Square** de importación. Pues si he de mandarte a algún sitio en Madrid, pásate por **DreamGames**, que está en la Plaza Callao, y seguramente tendrán lo que buscas. Oye, dibujas muy bien, sigue así. ^_^

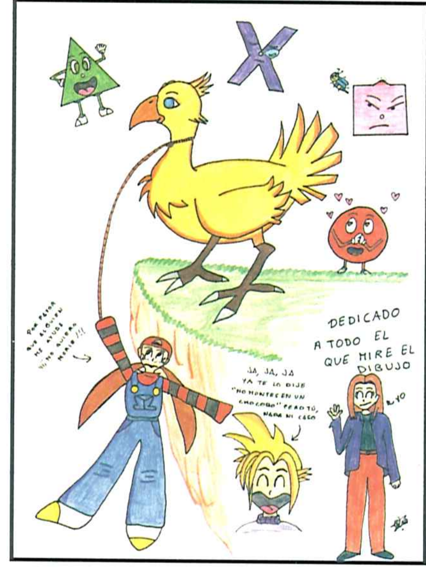
Mai Shiranui, de Cádiz, manda una carta genial llena de dibujos de **Mai** (o sea, de ella), y sobre todo nos manda un dibujo muy bueno de **Tifa**, que pasamos a colocar por algún hueco libre. ¡¡Pues sí que lo hacéis bien!!

Roberto Moretón, de Cáceres. Mira, el ***KOF98*** sólo puede que se edite en





Dibujo de Hotaru (Barcelona)



Dibujo de Tania Gadella (Barcelona)

España con la **Dreamcast**, y la canción del ***Breath of Fire 3*** la pondremos más adelante.

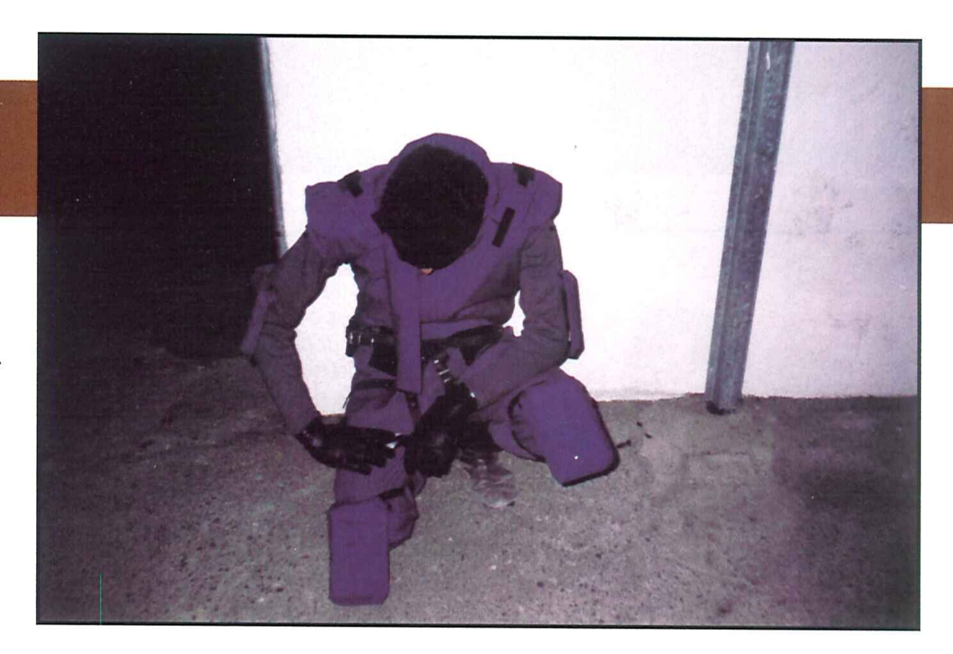
Nos vemos el mes que vieneeeee!!!

Mr. Karate
mrkarate@mixmail.com

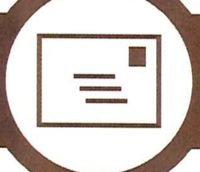


Dibujo de José Francisco Vera (Cartagena)

FRIKIS



¡¡OTRO!!
El mes pasado Amano, y este mes Sbroly...
¬_¬ Joer, vaya redactores que nos gastamos en esta revista...
Pues eso, que aquí veis al amigo del dossier en plena misión Metal Gear...
¡¡Pero si es que se lo creen y todoooo!!



LA CARTA DEL MES

Dedicado al amigo Sergio Blanco

Ejem, ¿cómo os lo diría? Cuando uno se pone a recoger el correo para la revista, pues, lo hace con mucha ilusión y tal... pero... cuando ve que de 15 cartas que llegan en un día ¡¡¡7 son del mismo!!! Eso sí, nos pide cosas (más o menos) distintas en cada una. Coñe, Sergio, al menos no te presentes en todas las cartas como si no nos fuésemos a dar cuenta de que eres la misma persona todo el ratooo. -_- Bueno, el caso es que te ponemos como la carta del mes, pero más que la carta debe ser "las cartas". Te las respondemos todas (resumen): ***Final Fantasy Movie*** sale en el 2001. ***Metal Gear VR Mission*** sale en octubre traducido al español. ***Marvel Vs. Capcom*** saldrá en breve para **Play**, pero en Japón, aquí me imagino que llegará para épocas navideñas. Imaginamos que ***Wild Arms 2nd*** saldrá en castellano, pero por ahora **Sony** no ha dicho nada al respecto, con lo que esperamos que para el año próximo... ***Street Fighter III*** es muy difícil que **Capcom** lo saque en **PSX** por la cantidad de memoria que precisa, supongo que se jugará en **PSX2**. Oye, lo de la revista cada 3 semanas... ¬_¬ Claro, como tú no tienes que hacerla... Y mira... lo de las letras de ***Bust a Move/Groove***... están muy bien, son letras muy guays y tal, pero mientras no toquemos el tema, no hay *lyrics* que valgan, ¡¡¡aunque insistas combinando personajes en las 7 cartas!!! ¡Ah! Gracias por tu apoyo...

GAMBALANDIA

Las gambas más sabrosas recién sacadas del mar

Vamos a ver, este mes, por causas variadas, y sobre todo por el atontamiento que hemos llevado con el problema de la imprenta, hemos ayudado a los marineros a sacar unas peaso gambas más ricas que tó. A ver, vamos a repasar las que hemos encontrado así, a simple vista:

GAMBAS LOADING 2

Lo primero, es pedir disculpas a **Endimion** por poner en el artículo del ***Zombie Zone*** el nombre de **Amano** y su *e-mail*. Su auténtico autor es **Endimion**. Lo sientoooo. -_-

En el artículo de ***Metal Gear Integral*** hay un trozo separado, el que habla sobre las sesiones fotográficas, que resulta que continúa en el artículo (o sea, que está mal recortado, incompleto), lo que hace que de pronto se lean cosas que no tienen nada que ver con el resto.

Y la tercera así gorda es que en el artículo de ***Puchi Carat*** (**100% Japón**) hay un bloque de texto repetido. No es muy habitual, pero ya nos ha pasado en 2 números (*PSX2, Loading nº1*).

Un toque especial para el hábil remaquetador por distribuir el logotipo del ***House of the Dead*** a lo largo, después de que me tirase una hora para dejarlo lo más parecido posible al original, e igualmente por dejar el cuadro de la página 89 con las imágenes tan oscuras y el texto de la izquierda tan pobre.

Y al corrector de textos, otro toque por no aclararse de cuándo hay que poner los nombres en negrito y/o cursiva (*Nota: Y a tí por escribir "negrito" en lugar de "negrita"*).

Si vemos más fallos (que seguro que los habrán ^_^;), el próximo mes los sabréis antes que nadie.

EN IMPRENTA

NEC Interchannel anuncia un nuevo *RPG*: *FAVORITE DEAR*









Este invierno, *NEC Interchannel* sacará a la venta un *RPG* del que hasta ahora no se había oído hablar lo más mínimo: *Favorite Dear*.

En él, nos adentraremos en el mundo de Inpoth, un planeta en el que conviven 2 razas: los humanos (en la Tierra) y los ángeles (en el cielo).

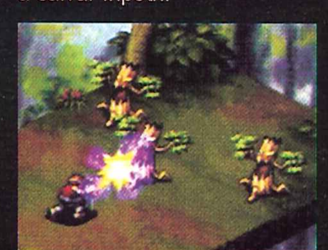
Por una extraña razón, el tiempo se detiene en Inpoth, y su parada afecta a todo el ecosistema del planeta, que se ve cada vez más deteriorado.

Los ángeles se ponen en marcha en busca de una solución al gran problema, tratando de encontrar un medio posible de hacer avanzar nuevamente el tiempo.

Al poco, uno de los ángeles descubre la causa del atasco, pero el problema se encuentra en la Tierra, sobre la que por desgracia los ángeles no pueden hacer cambio alguno.

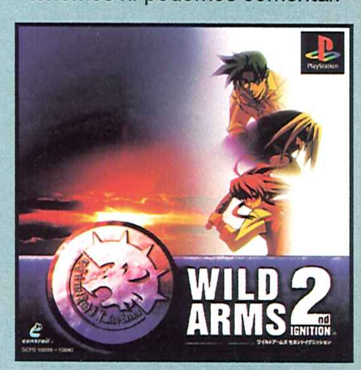
He aquí donde entra en acción el protagonista de la historia, un pequeño ángel (cuyo nombre hasta el momento es desconocido) que será a quien manejemos. Será el encargado de buscar a las personas que salvarán Inpoth de su destrucción.

En la Tierra, los humanos pueden ver a los ángeles, y tienen depositada su entera confianza en ellos, así que la misión no ha de ser difícil: encontrar al salvador y comunicarnos con él. Por su parte, los humanos buscan a los ángeles para pedirles ayuda, así que deberemos acudir a sus llamadas. De este modo, llegaremos hasta esa persona que nos ayudará a salvar Inpoth.



ÚLTIMOS JUEGOS NIPONES APARECIDOS

A partir de ahora os reflejaremos aquí algunas portadas de juegos que han salido en el momento del cierre de imprenta, y de los que por tanto aún no tenemos ni podemos comentar.



Wild Arms 2: 2nd Ignition



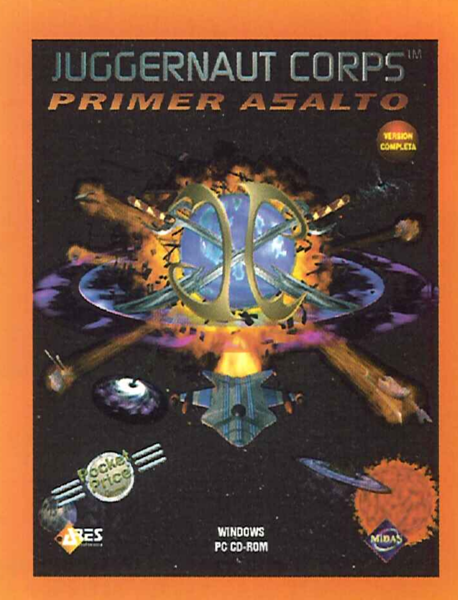
A piece of memories

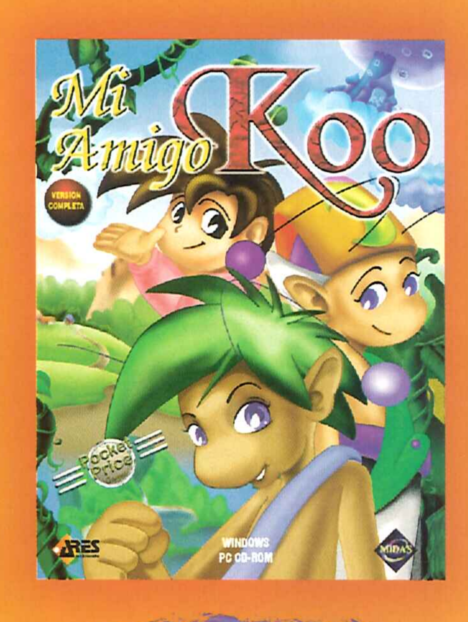


Galerians



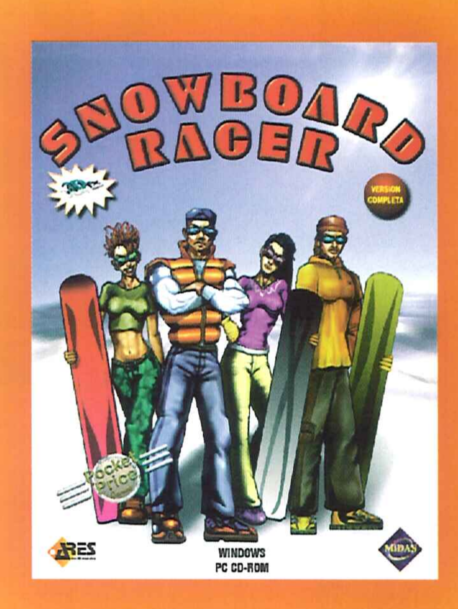
Lord of Fist

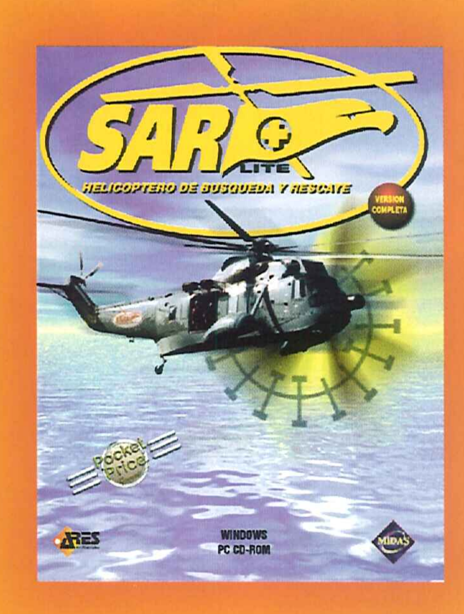




ARCADE

AVENTURAS





COMPETICION

SIMULADOR DE VUELO

No Querrás Soltar el Joystick

Lo encontrarás en:

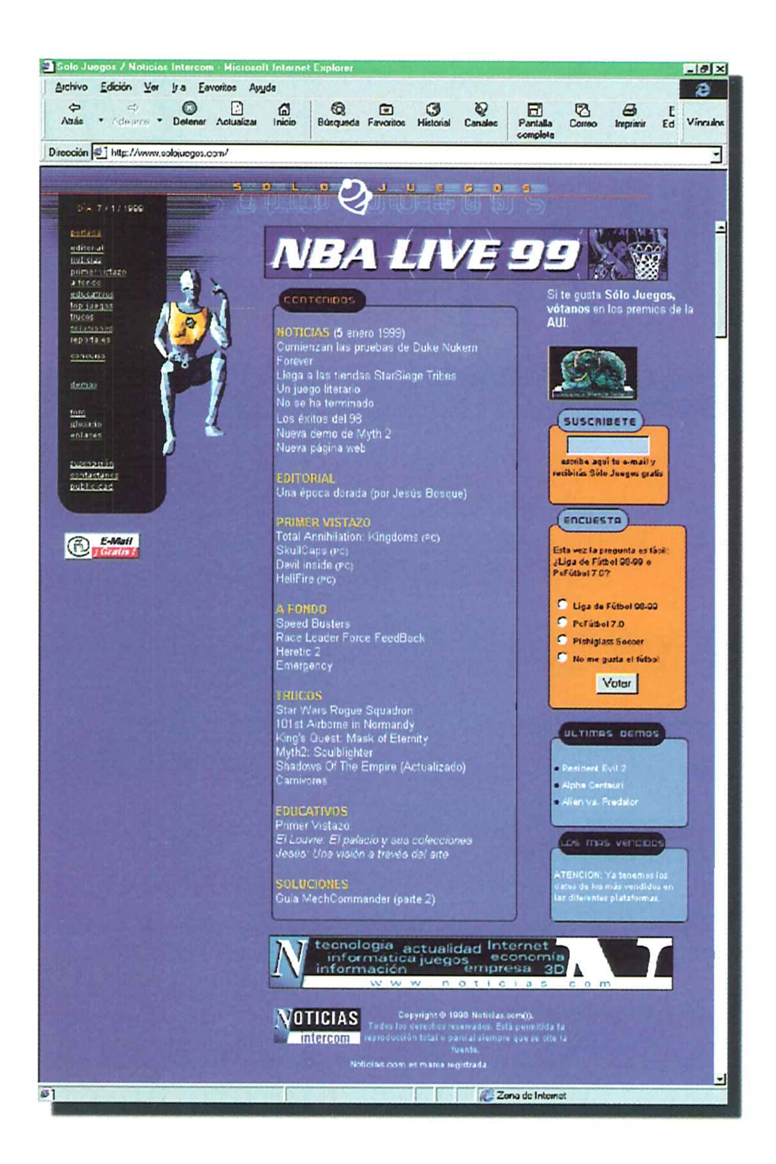








SOLO JUEGOS



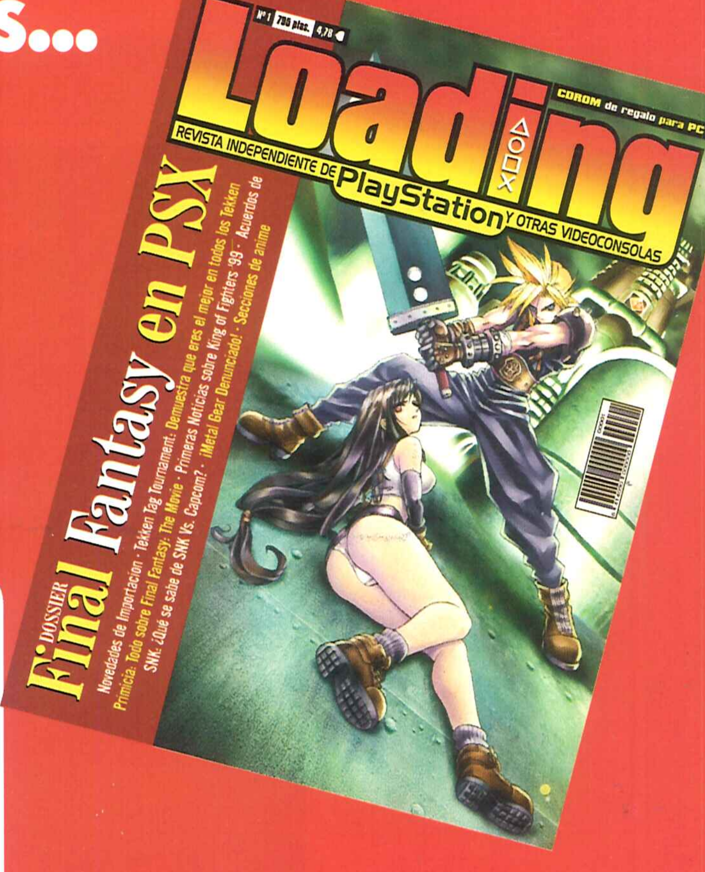
La mejor revista sobre JUEGOS de la red

grupo INTERCOM noticias.com

http://www.solojuegos.com

¡Suscríbete!

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...



20%

de descuento sobre el precio de portada

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año por el precio de 7.632 ptas., ahorrando un 20% sobre el precio de portada.

NOMBRE Y APELLIDOS..

DIRECCIÓN..

CIUDAD Y PROVINCIA..

EDAD.......... TELÉFONO............................

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

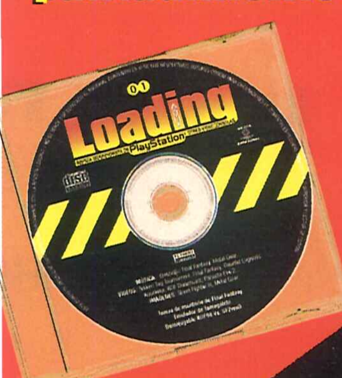
Número..

Fecha de caducidad de la tarjeta............................

Titular de la tarjeta..

Firma:

...y la recibirás cómodamente en tu casa puntualmente cada mes.



...y cada revista con su CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50



Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

Contenido del CD

MÚSICA

- MG & MG2 Solid Snake Original Soundtrack
- MG & MG2 Solid Snake Arrange Soundtrack
- Snatcher
- SD Snatcher
- Policenauts - Karen ´s Private Collection
- Midis
- Chrono Cross
- Rival School 2
- Psychic Force
- Guitar Freak
- Dance Dance Revolution 2ndmix

VÍDEO

- Policenauts
- Tokimeki Memorial
- Resident Evil Nemesis
- DewPrism
- Playstation 2
- Nintendo
- Anuncios Dreamcast
- Soul Calibur
- King of Fighters 99 Millenium Battle
- Final Fantasy: The Movie

IMÁGENES

- Snatcher
- Snatcher Manga a Color
- Snatcher Manga en blanco y negro
- SD Snatcher
- Policenauts
- Metal Gear
- Metal Gear 2 Solid Snake
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Merchandise
- Metal Gear "Máquinas"
- Hideo Kojima Fan Artwork

VARIOS

- Potenciador de Midis Yamaha
- Windows Media Player 6.4
- Winamp 2.50c
- Juego BM98 (imitación de Beatmania para PC)
- Guía Snatcher de la A a la Z (en inglés)
- Piel Winamp Metal Gear Solid
- Tema de escritorio Metal Gear Solid
- Tema de escritorio 2 Metal Gear



PLANETA MANGA

- Ot@ku Webs
- Art Gallery
- Video
- Software Manga

REVISTA DE COMICS MANGA & ANIME CON CDROM

DOKAN Libro de Episodios del Guerrero Samurai

Rurouni Kenshin

cd-manga: mira el contenido al dorso



ドカン DOKAN

CADA MES
EN TU QUIOSCO
REVISTA + CDROM